

ДВА ДВУХСЛОЙНЫХ
DVD

PC ИГРЫ ВИДЕО

НОВОСТИ: ПРЕВЬЮ: ARCHLORD, FINAL FANTASY XI, WINGS OF POWER; РЕВЬЮ: LOTR: BATTLE FOR MIDDLE-EARTH 2, CRASHDAY, MARC ECKO'S GETTING UP, RAINBOW SIX: LOCKDOWN, SWAT 4: THE STETCHKOV SYNDICATE, TONY HAWK'S AMERICAN WASTELAND, GALACTIC CIVILIZATIONS II: DREAD LORDS, TES IV: OBLIVION, THE GODFATHER; ОНЛАЙН: EVERQUEST 2 PVP, PLANETSIDЕ; ПУТЕВОДИТЕЛЬ: BATTLE FOR MIDDLE-EARTH 2; SWAT 4: THE STETCHKOV SYNDICATE, STAR WARS: EMPIRE AT WAR; ИНТЕРВЬЮ: TOMB RAIDER: LEGEND, TES IV: OBLIVION; STRANGLEHOLD; TOM CLANCY'S GHOST RECON: ADVANCED WARFIGHTER; COMMANDOS: STRIKE FORCE

(game)land hi-fun media
9771729 901008 06005
publishing for enthusiasts

ПРАВильный журнал о компьютерных играх

игры



Игры

№ 5 (29)

МАЙ • 2006

ИГРА МЕСЯЦА

GALACTIC CIVILIZATIONS II: DREAD LORDS

ЭВОЛЮЦИЯ FPS
ОТ WOLFENSTEIN'A ДО QUAKE IV

В ТЫЛУ ВРАГА 2
САМАЯ ЭФФЕКТНАЯ ВОЙНА

STRANGLEHOLD
РАЗБОРКИ В СТИЛЕ ДЖОНА ВУ

ОПЕРАТИВНЫЙ РЕПОРТАЖ
И ГЛАВНЫЕ ИГРЫ

КРИ 2006

THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION

96
СТР.

CRASHDAY
ВОЙНА МАШИН

92
СТР.

CALL OF CTULHU
ЗОВ ИЗ ПРЕИСПОДНЕЙ

122
СТР.

THE GODFATHER
ПО ПЯТАМ «МАФИИ»

ПОСТЕРЫ: В ТЫЛУ ВРАГА 2 и LADA RACING CLUB

ФАХРЕПНЕ ИТ

Рядовой сотрудник нью-йоркского банка убивает в туалете ист-эндской забегаловки абсолютно незнакомого мужчину. Ничего необычного для города, в котором убийства происходят каждый день... если бы не одно но. Лукас Кейн не хотел убивать этого человека. Он видел и осуждал происходящее, но ничего не мог с собой поделать. И больше всего на свете ему хочется узнать, что заставило его совершить убийство.

В РОЛИ: ЛУКАС КЕЙН, КАРЛА ВАЛЕНТИ, ТАЙЛЕР МАЙЛС СЦЕНАРИСТ: ДЭВИД КЕЙДЖ
 КОМПОЗИТОР: АНДЖЕЛО БАДАЛАМЕНТИ СТУДИИ: THEORY OF A DEAD MAN
 ПОСТАНОВКА: QUANTIC DREAM ПРОДЮСЕР: АКЕЛЛА РЕЖИССЕР: ВМ

quanticdream

© 2005 "Акелла"



М. Восток

БУДЕ МЕД

Manufactured and marketed by Akela Europe SAS. Created by David CAJSE. Developed by Quantic Dream © 2005. All rights reserved.
 Developed with the help of Carole Nardoni de la Chamauderie. All other trademarks are the property of their respective owners.
 The NVIDIA logo and the "This may be your last ride" logo are registered trademarks or trademarks of NVIDIA Corporation.
 Themes composed by ANGELO BADALAMENTI. Music produced and synthesized by NORMANNO CORREIA.
 Все права защищены. Перепечатка или иное использование без разрешения является нарушением.
 Сайт и дистрибуция осуществляются по лицензии студии. Москва, 125080, 40-14, nardoni@quanticdream.ru
 Санкт-Петербург: 812260-40-00, info@akela.ru. Ростов-на-Дону: 863200-74-40, akela@akela.ru
 Представитель на территории "Мультимедиа": www.multimedia.com.ua, Белград ООО "Улети Невинград" в Савиц-Градуре
 дистрибуторское подразделение компании "Акелла", Савиц-Градуре ул. Маршала Гаврилова, д.37, телефон 0112 252-40-00



ATARI

Где бы Вы ни находились




Rock Solid · Heart Touching

Ноутбуки ASUS на базе мобильной технологии Intel® Centrino® Duo

www.asus.ru

ASUS, ведущий изготовитель высокопроизводительных ноутбуков, представляет 5 ноутбуков на базе новейшей технологии Intel для мобильных ПК. Ноутбуки ASUS A6Ja, A7J, V6J, W5F и W2Jc, оснащенные двухъядерными процессорами, обеспечивают высочайшую производительность и долгое время автономной работы.

Смотрите ТВ-программы без проводов, когда и где угодно

**W2Jc**

- Intel® Centrino® Duo Mobile Technology
 - Intel® Core™ Duo Processor T2000 серии
 - Чипсет Intel® 945PM Express Chipset
 - Беспроводное соединение Intel® PRO/Wireless 3945ABG

- OC: Microsoft® Windows® XP
 - Home
 - Professional

- 17" WSXGA+ LCD, Color Shine, ZBD
- ATI Mobility Radeon X1600 256M6
- Bluetooth V2.0+EDR 10/100/1000 Ethernet
- TV-тюнер аналоговый + цифровой DVB-T
- 36,4 x 26,4 x 3,2см, 3,4 кг

Встроенная веб-камера для проведения беспроводных видеоконференций

**A7J**

- Intel® Centrino® Duo Mobile Technology
 - Intel® Core™ Duo Processor T2000 серии
 - Чипсет Intel® 945PM Express Chipset
 - Беспроводное соединение Intel® PRO/Wireless 3945ABG

- OC: Microsoft® Windows® XP
 - Home
 - Professional

- 17" широкоформатный, Color Shine, технология ASUS Splendid
- ATI Mobility Radeon X1600 256 M6
- Встроенная камера с разрешением 1,3 мегапикселя
- 4 динамика и цифровой процессор звука (DSP)
- Bluetooth V2.0+EDR
- 40,5 x 31,4 x 3,8 см, 4,1 кг

**W5F**

- Intel® Centrino® Duo Mobile Technology
 - Intel® Core™ Duo Processor T2000 серии
 - Чипсет Intel® 945GM Express Chipset
 - Беспроводное соединение Intel® PRO/Wireless 3945ABG

- OC: Microsoft® Windows® XP
 - Home
 - Professional

- 12,1" WXGA Color Shine & Crystal Shine LCD
- Bluetooth V2.0+EDR
- Встроенная вращающаяся (180°) камера 1,3 мегапикселя
- 30,5 x 22 x 3,1см, 1,75 кг (6-ячеечная батарея)

**A6Ja**

- Intel® Centrino® Duo Mobile Technology
 - Intel® Core™ Duo Processor T2000 серии
 - Чипсет Intel® 945PM Express Chipset
 - Беспроводное соединение Intel® PRO/Wireless 3945ABG

- OC: Microsoft® Windows® XP
 - Home
 - Professional

- 15,4" WXGA Color Shine LCD
- ATI Mobility Radeon X1600 с поддержкой ATI HyperMemory™ 512 M6
- Встроенная камера с разрешением 1,3 мегапикселя
- 10/100/1000 Ethernet, Bluetooth V2.0+EDR
- 35,4 x 28,4 x 3,5см, 2,85 кг

Тонкий и легкий ноутбук - превосходная мобильность

**V6J**

- Intel® Centrino® Duo Mobile Technology
 - Intel® Core™ Duo Processor T2000 серии
 - Чипсет Intel® 945PM Express Chipset
 - Беспроводное соединение Intel® PRO/Wireless 3945ABG

- OC: Microsoft® Windows® XP
 - Home
 - Professional

- 15" SXGA+, LCD ZBD, Splendid
- NVidia GeForce Go7400
- 128 M6/512 M6 с TurboCache™
- 10/100/1000 Ethernet, Bluetooth V2.0+EDR
- 33,1 x 27,2 x 2,54 ~ 3см, 2,55кг (6 яч. бат.)

Всемирная гарантия 2 года

Горячая Линия ASUS: (095) 23-11-999

Москва: Армада-PC (495) 641-04-24, Артрон (495) 789-85-80, Avakom M (495) 784-67-36, Avanta PC (495) 954-54-22, Белый Ветер (495) 730-30-30, ForceComp (495) 775-66-55, ION (495) 729-57-10, NEXUS (495) 928-23-67, Tenfold Group (495) 545-32-71, OLDI (495) 105-07-00, ПИРИТ (495) 974-32-10, Polaris (495) 755-55-57, Портком (495) 101-33-64, Респект (495) 177-40-77, Сетевая Лаборатория (495) 500-03-05, SMS (495) 956-12-25, СтартМастер (495) 785-85-55, ТФК (495) 518-83-58, Умные машины (495) 780-00-41, Ф-Центр (495) 105-64-47, USN (495) 775-82-02, Неоторг (495) 223-23-23, Санкт-Петербург: Display (812) 103-00-18, КЕЙ (812) 331-24-77, Микробит (812) 333-44-44, Компьютерный мир (812) 333-00-33, СТР Компьютерс (812) 542-45-51, Барнаул: С-Trade (3852) 38-10-00, Воронеж: РЕТ (4732) 77-93-39, Екатеринбург: Парад (3432) 51-48-22, Старттехно+ (3432) 56-85-01, Краснодар: Владос (8612) 62-33-73, Санрайз (8612) 640-066, Красноярск: Борлас СБ (3912) 58-09-52, Портис (3912) 514-73-36, Новосибирск: НЭТА (3832) 16-33-11, Техносити (3832) 125-333, Ростов-на-Дону: Центр-Дон (8632) 698-668, Поиск (863) 250-13-00, Самара: Прага (8462) 701-701, Санрайз (846) 241-67-53, Томск: Интант (3822) 41-55-32, Тюмень: AD Systems (3452) 22-35-33, Челябинск: Японская электроника (3512) 247-47-47, Уфа: Кламас (3472) 912-112, Форте VD (3472) 600-000, Хабаровск: Anykey (4212) 328-155

Celeron, Celeron Inside, Centrino, Core Inside, Intel, Intel Core, Intel Inside, Intel SpeedStep, Intel Viiv, Intel Xeon, Intel Xeon, Itanium, Itanium Inside, Pentium, Pentium Inside, the Centrino logo, the Intel logo and the Intel Inside logo are trademarks or registered trademarks of Intel Corporation or its subsidiaries in the United States and other countries.



ПРАВИЛЬНОМУ ЖУРНАЛУ – ПРАВИЛЬНЫЕ ПЕРЕМЕНЫ!

Здравствуй, дорогой читатель! Спешу сообщить, что большая часть весны уже позади. Поэтому оторвись ненадолго от таких, без сомнения, важных для человечества дел, как истребление виртуальных монстров и постройка виртуальных мегаполисов и выгляни в окно. Повеяло теплым весенним ветерком? То-то же. Вот и мы в редакции между непрерывными сдачами журнала решили выйти на свет божий, вдохнули свежего воздуха и поняли, что настало время для перемен. И конечно, это не могло не сказаться на дизайне журнала, ведь он (журнал) должен быть не только самым правильным, но и самым красивым. Что же нового ждет тебя в этом номере? Для начала посмотри обновленные рубрики «**Обрати внимание**» и так любимую многими «**О наболевшем**». Кстати, теперь в последней появилась дополнительная секция под названием «**Спроси "РС ИГРЫ"**», где мы будем абсолютно серьезно отвечать на все волнующие тебя вопросы. Кроме того, ты увидишь и совершенно новые подрубрики. Это «**В ожидании хита**», в которой тебя ждут свежие подробности о самых ожидаемых играх, и «**Гид покупателя**» – список лучших проектов всех жанров за последний год. С таким «гидом» ты будешь застрахован от покупки никчемных поделок. А теперь внимание! В этом номере мы опубликовали самый оперативный репортаж с прошед-

шей в апреле **КРИ 2006** – ты узнаешь первым о самых громких анонсах апрельской конференции! Ну а что же на диске? И здесь не обошлось без приятных сюрпризов. Если ты вдруг пропустил трансляцию **Gameland Award 2** на канале MTV, знай, что у тебя еще есть возможность своими глазами увидеть, как это было – на втором DVD разместилась полная телеверсия церемонии. Кстати, мы наконец-то отказались от CD-комплектации – теперь ты всегда будешь получать 17 гигабайт информации вдовесок к самому журналу.

Но на этом преобразования журнала не прекращаются. В следующем номере ты увидишь посвежевший раздел «**Рецензии**». Речь идет не только об изменении дизайна, но и о появлении новых фишек. Каких? Пусть это пока останется тайной. Кроме того, отныне в каждом номере мы будем публиковать сразу две «каверстори».

Но довольно! Не хочу больше отвлекать тебя от прочтения Самого Правильного – переворачивай страницу и наслаждайся. А когда прочтешь, напиши нам и выскажи свое мнение (post@pc-games.ru) – оно очень важно для нас.

Евгений Сныткин,
арт-директор

**БЕСПЛАТНЫЙ ТЕЛЕФОН
ДЛЯ ПОДПИСЧИКОВ В РОССИИ
8-800-200-3-999**

**Если у тебя возникают вопросы по подписке
на любимый журнал – звони! Мы поможем
тебе подписаться УДОБНО и ВЫГОДНО!!!**

ЗАХОДИ НА ФОРУМ НАШЕГО ЖУРНАЛА НА САЙТЕ www.gameland.ru. НЕ ПОЖАЛЕЕШЬ!

ИГРОВОЙ КОМПЬЮТЕР

game master



...ОРУЖИЕ ПОБЕДИТЕЛЯ

Надежная клавиатура
и геймерская мышь уже в комплекте!

Неуязвимость, которая достигается с компьютером Excimer™ Game Master на базе Процессора Intel® Pentium® 4 640 с технологией HT, превращает любое сражение в самопознание, а пределы возможного перестают существовать...



ЭКСИМЕР™ Game Master

Intel® Pentium® 4 640 с технологией HT
(2 МБ, 3.2ГГц, 800МГц)
Mb MSI 915 Combo 2-F
OC Microsoft® Windows® XP Media Center Edition (Rus)
Память DDR2 DRAM 1ГБ 533 МГц PC-4200/4300
Видео NVIDIA 6800-GS256E
Card Reader 6 in 1
Жесткий диск 160ГБ,
SATA-300, 7200rpm, 8МБ Привод DVD±RW
Порт FireWire
+
Антивирус



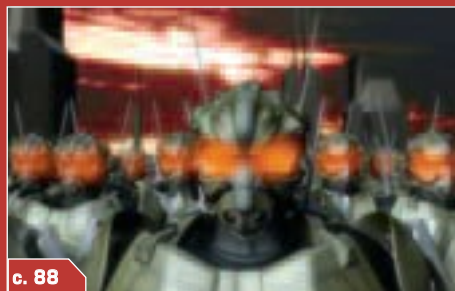
Web: www.excimer.com/gamemaster/

СПРАШИВАЙТЕ В МАГАЗИНАХ ЭЛЕКТРОНИКИ

Компания Эксимер рекомендует
лицензионную ОС Microsoft® Windows® XP

Обозначения Celeron, Celeron Inside, Centrino, Centrino logo, Intel, Intel Core, Intel logo, Intel Inside, Intel Inside logo, Intel SpeedStep, Intel Viiv, Intel Xeon, Itanium, Itanium Inside, Core Inside, Pentium и Pentium Inside являются товарными знаками, либо зарегистрированными товарными знаками, права на которые принадлежат корпорации Intel или ее подразделениям на территории США и других стран.

РЕЦЕНЗИИ



с. 88

GALACTIC CIVILIZATIONS II – ТАКИМ ДОЛЖЕН БЫЛ СТАТЬ MASTER OF ORION III



с. 92

CALL OF CTHULHU ИСПУГАЕТ ТЕБЯ ДО ПОТЕРИ РАССУДКА



с. 68

ОБРАТИ ВНИМАНИЕ!
ЗАВТРА ВОЙНА – КОСМОСИМ ОТ АЛЕКСАНДРА ЗОРИЧА



с. 70

ОБРАТИ ВНИМАНИЕ!
FALLEN LORDS – ДЕМОНЫ ПРОТИВ АНГЕЛОВ



с. 78

ИЗ ПЕРВЫХ УСТ
В ТЫЛУ ВРАГА 2 – ПОСЛЕДНИЕ СВОДКИ С ФРОНТА



с. 204

РЕТРО
EARTHWORM JIM – НЕОБЫЧАЙНЫЕ ПОДВИГИ ЧЕРВЯКА-ЛОВКАЧА

СПИСОК РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ

ASUS	1	Журнал	
Excimer	3	«Страна Игр»	139
1C	9, 11, 41,	Журнал	
	43, 45, 47, 81	«Cybersport»	141
Juicy Fruit	15	Euroset	151
Акелла	31, 33,	E-shop	193
	35, 37, 39	ТНТ	197
NEC	53	Футбольный	
Foxconn	55	менеджер	201
Софт Клуб	57	Журнал «Лучшие	
Nival	59	цифровые камеры»	203
Руссобит-М	77, 101,	Подписка по	
	129	телемаркетингу	215
Бука	83, 111, 125, 131	Журнал	
GSC	85	«Maxi Tuning»	217
Новый Диск	99, 135	mail.ru	221
		Журнал «Хакер»	229



COVER STORY 6 стр.

ТЕМА НОМЕРА

- 6 The Elder Scrolls IV: Oblivion
- 16 История The Elder Scrolls

ТЕМА НОМЕРА 2

- 20 Репортаж с КРИ '2006
- 24 Главные игры КРИ '2006

НОВОСТИ

- 30 События индустрии
- 46 Новости киберспорта
- 48 Релизы и бестселлеры

ОБРАТИ ВНИМАНИЕ!

- 52 В ожидании хита
- 54 Field Ops
- 54 Micro Machines v.4
- 56 2006 FIFA World Cup
- 56 Desperados 2: Cooper's Revenge
- 58 Black and White 2: Battle of the Gods
- 58 Wildlife Park 2
- 60 Act of War: Государственная Измена
- 62 Spellforce 2: Shadow Wars
- 64 Stranglehold
- 66 Rise of Nations: Rise of Legends
- 68 Завтра Война
- 70 Fallen Lords: Другой Мир
- 72 X-Men: The Official Movie Game
- 74 Rush for Berlin
- 76 Loki

ИЗ ПЕРВЫХ УСТ

- 78 В Тылу Врага 2

РЕЦЕНЗИИ

- 88 Galactic Civilizations II: Dread Lords
- 92 Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth
- 96 Crashday
- 100 The Sims 2: Бизнес
- 102 Властелин Колец: Битва за Средиземье 2
- 106 Шорох
- 108 SWAT 4: Синдикат Стечкина
- 110 Carcassonne: Новое королевство
- 112 Tycoon City: New York
- 114 Tom Clancy's Rainbow Six: Lockdown
- 116 L.A. Rush
- 118 Экспедиция-Трофи:
- 120 Мурманск-Владивосток
- 122 Commandos: Strike Force
- 126 The Godfather: The Game
- 128 Neuro
- 130 Сорвать Куш
- 132 Tony Hawk's American Wasteland
- 134 The Regiment
- 136 The Settlers: Heritage of Kings - Legends
- Гид Покупателя

ДАЙДЖЕСТ

СПЕЦ

- 144 Главный жанр планеты: Эволюция шутеров

ИГРОВОЙ ОНЛАЙН

- 152 Онлайн-новости
- 154 Флэш-рояль
- 156 Обзор сайтов
- 158 Ragnarok Online
- 160 Guild Wars

ДНЕВНИКИ РАЗРАБОТЧИКОВ

- 162 Maelstrom
- 164 Храбрые Гномы
- 166 Heroes of Might and Magic V

ЖЕЛЕЗО

- 168 Железные новости
- 170 Тест: недорогая платформа под разгон
- 174 Технология LabelFlash для нанесения рисунка на диски
- 175 Мини-тест: Клавиатура для геймеров
- 176 How to: Оживление системы за несколько минут
- 178 FAQ

ПУТЕВОДИТЕЛЬ

- 182 Star Wars: Empire At War
- 186 Властелин Колец: Битва за Средиземье 2
- 190 Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure
- 194 Crashday
- 198 SWAT 4: Синдикат Стечкина
- 202 Cheats & Easter Eggs

РЕТРО

- 204 Earthworm Jim
- 207 Земляной червяк Лэнс
- 208 Дайджест
- 209 Ретро-новости

О НАБОЛЕВШЕМ

- 210 Письма
- 214 Спроси «РС ИГРЫ»

ОТСЕБЯТИНА

- 216 О важности геймплея

КОНКУРСЫ

- 218 Конкурс по The Elder Scrolls IV: Oblivion
- 220 BESTSHOT
- 222 Конкурс от компании HIS
- 223 Конкурс от компании SVEN
- 224 Призовой кроссворд
- 225 Конкурс от компании Viewsonic
- 226 Итоги конкурса по Heroes of Might and Magic V
- 227 Итоги конкурса BESTSHOT

СОФТТЕМА

СОДЕРЖАНИЕ DVD

АНОНС СЛЕДУЮЩЕГО НОМЕРА



COVERSTORY 2

СПЕЦ

КРИ'2006
РЕПОРТАЖ О ГЛАВНОМ СОБЫТИИ В
ЖИЗНИ ОТЕЧЕСТВЕННОЙ ИГРОВОЙ
ИНДУСТРИИ. с.20

ЭВОЛЮЦИЯ ШУТЕРОВ
ОСНОВНЫЕ ВЕХИ В ЖИЗНИ
ГЛАВНОГО ЖАНРА ПЛАНЕТЫ – ОТ
РОЖДЕНИЯ ДО РАСЦВЕТА. с.144

ПОСТЕРЫ



В ТЫЛУ ВРАГА 2



LADA RACING CLUB

ИГРЫ В НОМЕРЕ

2006 FIFA World Cup	56	Rush for Berlin	74
Act of War: Государственная Имена	80	Spellforce 2: Shadow Wars	82
Black and White 2: Battle of the Gods	58	Star Wars: Empire At War	182
Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth	82	Stranglehold	84
Carcassonne: Новое королевство	110	SWAT 4: Синдикат Стечкина	108, 198
Commandos: Strike Force	120	The Elder Scrolls IV: Oblivion	6
Crashday	96	The Godfather: The Game	122
Crashday	184	The Regiment	132
Desperados 2: Cooper's Revenge	56	The Settlers: Heritage of Kings – Legends	134
Earthworm Jim	204	The Sims 2: Бизнес	100
Fallen Lords: Другой Мир	70	Tom Clancy's Rainbow Six: Lockdown	114
Field Ops	54	Tony Hawk's American Wasteland	130
Galactic Civilizations II: Dread Lords	88	Tycoon City: New York	112
Guild Wars	180	Wildlife Park 2	58
Heroes of Might and Magic V	166	X-Men: The Official Movie Game	72
L.A. Rush	116	В тылу Врага 2	78
Loki	76	Властелин Колец: Битва за Средиземье 2	102, 186
Maestrom	182	Завтра Война	68
Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure	190	Сорвать Куш	128
Micro Machines v.4	54	Храбрые Гномы	164
Neuro	128	Шорох	106
Ragnarok Online	158	Экспедиция - Трофи: Мурманск - Владивосток	118
Rise of Nations: Rise of Legends	66		

ДАВАЙ ДЕЛАТЬ ЖУРНАЛ ВМЕСТЕ!

Мы начинаем набор участников для работы в тестгруппе в течение следующих 6 месяцев. Нам нужны самые отзывчивые и активные читатели, которые готовы делиться своим мнением и замечаниями по каждому прочитанному номеру. К сожалению, мы не можем принять тех, кто уже был участником тестгруппы раньше. Если ты хочешь попасть в тестгруппу, заходи на сайт www.anketa.gic.ru. Мы подготовили для тебя много интересных призов и новую улучшенную программу для проведения анкетирования.

Журнал зарегистрирован в Министерстве РФ по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций ПИ № 77-16488 от 22.09.2003

Выходит 1 раз в месяц.

№5(29), МАЙ 2006

www.pc-games.ru

РЕДАКЦИЯ

Алексей Ларичкин chikitos@pc-games.ru и.о. главного редактора
Даниил Леви daniil@pc-games.ru зам. главного редактора
Евгений Сныткин snitkin@pc-games.ru арт-директор
Михаил Бузенков buzenkov@pc-games.ru редактор
Иван Гусев редактор раздела «Новости»
Андрей Теодорович редактор раздела «Путеводитель»
Лиза Снежная лит.редактор/корректор
Надежда Леошина levoshina@gameland.ru администратор

DVD

Семен Чириков sem4@pc-games.ru главный редактор
Юрий Пашолок webrunner@pc-games.ru зам. главного редактора
Виктор Бардовский редактор раздела «Киберспорт»
Артем Воронин редактор раздела софт/shareware
Павел Рыбалкин медиаредактор
Почта диска и техническая поддержка disk@pc-games.ru

ТЕСТОВАЯ ЛАБОРАТОРИЯ

Рубен Кочарян test_lab@gameland.ru руководитель
Федор Добрянский dr.cod@gameland.ru главный инженер

КАК СВЯЗАТЬСЯ С РЕДАКЦИЕЙ

Для писем: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «РС ИГРЫ»
E-mail: post@pc-games.ru, Тел.: 935-7034

GAMELAND ONLINE

Алена Скворцова alyona@gameland.ru руководитель отдела
Андрей Теодорович teodorovich@gameland.ru редактор
Иван Солякин ivan@gameland.ru WEB-master

РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ

Игорь Пискунов igor@gameland.ru директор по рекламе
Ольга Басова olga@gameland.ru руководитель отдела рекламы
Максим Григорьев Менеджер по работе с сетевыми PA / Корпоративные продажи
Александр Белов belov@gameland.ru менеджер
Максим Соболев sobolev@gameland.ru менеджер
Ольга Емельянцева olgaeli@gameland.ru менеджер
Марья Алексеева трафик-менеджер
Евгения Горячева goryacheva@gameland.ru менеджер
Дмитрий Баринов barinov@gameland.ru менеджер
Надежда Бабиян babiyana@gameland.ru менеджер
Телефоны: (095)935-7034; факс: (095) 780-88-24

ДИСТРИБУЦИЯ И МАРКЕТИНГ

Владимир Смирнов vladimir@gameland.ru руководитель отдела
Андрей Степанов andrey@gameland.ru оптовое распространение
Алексей Попов popov@gameland.ru подписка
Яна Агарунова yana@gameland.ru PR-менеджер
Телефоны: (095)935-7034; факс: (095) 780-88-24

ИЗДАТЕЛЬ И УЧРЕДИТЕЛЬ

ООО «Гейм Лэнд» учредитель и издатель
Дмитрий Агарунов dmitri@gameland.ru директор
Борис Скворцов boris@gameland.ru финансовый директор
Олег Полянский polyanskiy@gameland.ru издатель
Ольга Логинова loginova@gameland.ru редакционный директор

PUBLISHER

Dmitri Agarov dmitri@gameland.ru director
Oleg Polyanskiy polyanskiy@gameland.ru publisher

Phone: (095)935-7034; fax: (095) 780-88-24

Доступ в Интернет: компания Zenon N.S.P.
<http://www.aha.ru>; Тел.: (095)250-4629

Типография

ОУ «ScanWeb», Korjalankatu 27, 45100, Kouvola, Finland, 246
Тираж – 65 150 экземпляров

Рисунки в рубриках Editorial и «О Набелевшем»:

Александр Черногоров, Татьяна Ефремова

Цена свободная

За достоверность рекламной информации ответственность несут рекламодатели. Рекламные материалы не редактируются и не корректируются. Редакция ждет откликов и писем читателей. Рукописи, фотографии и иные материалы не рецензируются и не возвращаются. При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «РС ИГРЫ» строго обязательна. Полное или частичное воспроизведение или размножение каким бы то ни было способом материалов настоящего издания допускается только с письменного разрешения владельца авторских прав.

НА КОБЕР! | THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION

ДОЛГІЙ ПУТЬ К МЕЧТЕ

THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION

Ищи
видеообзор
на диске!



**Игра
месяца**

Текст: Сергей "Loki" Еркин

Даже сегодня в игровой индустрии, со всеми ее бизнес-планами, жадными издателями и деньгами-деньгами-деньгами, есть место для трудового, выстраданного потом и кровью чуда. Пускай мы знали о нем заранее и даже видели парочку скриншотов. Но кто мог поверить, что Bethesda Softworks выпустит *Oblivion* именно таким, каким обещала?

НА КОБЕР! | THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION

■ ЖАНР ИГРЫ

Role-Playing Game

■ ИЗДАТЕЛЬ

2K Games

■ ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ

1С

■ РАЗРАБОТЧИК

Bethesda Softworks

■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ

Один

■ ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ

[www.elderscrolls.com/
games/oblivion_overview.htm](http://www.elderscrolls.com/games/oblivion_overview.htm)

■ ДАТА ВЫХОДА

20 марта 2006 года

■ Борус как никто другой опечален гибелью императора.



Только-только появившись на прилавках, *The Elder Scrolls IV* мигом стала самой обсуждаемой в интернете игрой. Баннеры – а то и вовсе целые странички – с радостным известием о состоявшемся релизе красуются нынче на всех крупных игровых порталах. *Oblivion* получила восторженные отзывы поклонников со всего мира. Теперь настал наш черед рассказать о ролевой игре, которую все ждали.

ИЗБРАННЫЙ

Путешествие по миру *Oblivion* начинается со знакомства с главным героем. Прежде всего, нам предлагают определиться с его национальностью. На выбор доступны десять рас, которые населяют провинции Тамриэля. Герой может стать урожденным имперцем, орком, бретонцем – выходцем из Хай Рок, темнокожим данмером, высоким или же лесным

эльфом, прибывшим из Хаммерфелла редгардом, воспитанным в Скайриме нордом, хаджиитом из Эльсвейра или аргонианцем из Черных топей. На подробное описание особенностей каждой из рас ушел бы целый разворот. Поэтому я расскажу лишь о самых примечательных народах.

Темные эльфы традиционно хороши во всем: мастерски орудут мечом, луком, магией разрушения и отлично защищены от огня. Бретоны в совершенстве владеют заклинаниями вызова и восстановления. Аргониане свободно дышат под водой и на «ура» справляются с самыми сложными замками, а высокие эльфы обладают дополнительным запасом магии (местный аналог маны).

Внешность персонажа, так же, как и раса, поддается гибкой настройке, хотя данная процедура не сильно изменилась со времен *Morrowind* и по скрупулезности явно уступа-

■ Данмер-рейверша. В *Oblivion* и не такое увидишь!



■ Судя по тени, это не крыса, а здоровенный бегемот.

■ Горящий зомби напоминает
огненного атронаха.



ет редакторам из **EverQuest 2** и **Saga of Ryzom**. Персонажу можно выбрать пол, одну из десятка причесок, цвет глаз, возраст и комплекцию. Но как бы ты ни старался сделать героя за пару минут, все равно получится урод. Хочешь красавца сразу? Обрати внимание на заранее заготовленные модели.

Отдельных дифирамбов заслуживает лицензированная технология **FaceGen** от канадской компании **Singular Inversions**. Ведь именно благодаря ей все игровые персонажи приобрели столь выразительные лица и невероятно живую мимику. Ты не поверишь, но артикуляция NPC совпадает с произносимым словом! А как они злятся! Попробуй оскорбить добродушного стража, и ты увидишь, как заиграют желваки на прежде спокойном лице.

Дальнейшая подгонка характеристик персонажа продолжится уже во время игры. Поэтому самое время рассказать о сюжете.

МИР НА ГРАНИ ЗАБВЕНИЯ

Действие Oblivion разворачивается в центральной провинции Тамриэля – Сиродииле. Император Уриэль Сэптим VII шестьдесят пять лет служил своему народу верой и правдой. И все эти годы по ночам его преследо-

В ПОГОНЕ ЗА ФИЛОСОФСКИМ КАМНЕМ

Алхимия – отличный способ не только пополнить запас полезных и вредоносных зелий, но и разгрузить инвентарь. Если твой персонаж отказался двигаться дальше из-за лишнего веса – не спеши выбрасывать тяжелую броню. Проверь, не завалились ли у тебя в рюкзаке арбуз или сырная головка. Если обнаружишь – приготовь из них простенькое снадобье. Тем самым ты избавишься от ноши, получишь дополнительный целебный напиток, а заодно и поднастроишь в полезном навыке.



1С МУЛЬТИМЕДИА

TOTAL OVERDOSE™

НЕГОДЯИ
ГЕРОЙ
КРАСОТКА



1С
1С
1С

МОЗГИ В ПОДАРОК

Действия всех компьютерных персонажей в мире *Oblivion* подчиняются единому закону, который диктует разработанный в Bethesda алгоритм **Radiant AI**. Неигровые персонажи сами определяют, чем им нужно заниматься в данное время суток, как действовать при встрече с опасностью, реагировать на те или иные слова и поступки – в общем, ведут себя крайне естественно.



Последние секунды жизни императора Уриэля Сэпима VII.



вали видения: во снах ему являлись Врата Забвения (Gates of Oblivion), ведущие в местный ад. Там обитают невиданные и жутко недружелюбные создания (знатоки серии The Elder Scrolls уже были по ту сторону портала и знают, на что способны местные обитатели). В последнее время видения императора становились все более зловещими. И наконец он понял, что его жизни, а вместе с ней и Третьей Эре правления, подходит конец. Сыновья императора один за другим злодейски убиты – и вот душегубы уже вышли на след самого Уриэля. Верные стражи пытаются вывести правителя из дворца через подземный ход. Волей небес их путь пролегает через темницу, где томится главный персонаж. Император тотчас признает в нем одного из героев своих вещих снов и препоручает ему судьбу всей империи. Теперь тебе предстоит найти единственного

наследника короны, разгадать тайну покушения на императорскую семью и найти Врата Забвения.

Я Б В АЛХИМИКИ ПОШЕЛ...

Но прежде, чем Император погибнет, ты окончательно определишься с личностью будущего спасителя Тамриэля. В беседе с Уриэлем ты выберешь одно из девяти созвездий, которое, несомненно, наложит отпечаток на судьбу героя, но прежде всего – повлияет на характеристики. Будь внимателен: некоторые созвездия дают значительный прирост к одному из параметров, но и берут за это справедливую цену. Например, «Атронах» запрещает автоматически восстанавливать магическую энергию, а «Лорд» повышает уязвимость персонажа к огню.

Затем ты пройдешь ненавязчивый режим обучения и уже после трагической



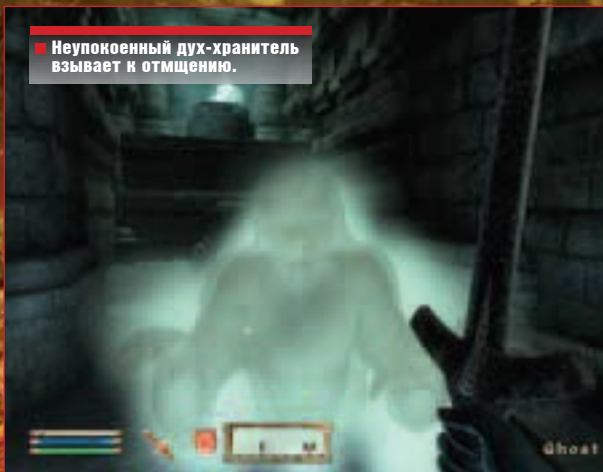
Вот такой вот штукой можно запросто получить по макушке.



От этого зомби я улупетывал минут десять.



■ Неупокоенный дух-хранитель
взывает к отмщению.



кончины Уриэля сможешь выбрать герою класс. Телохранитель императора Борус предложит несколько уже готовых классов на основании того оружия, способностей и магии, которые ты использовал в начале игры. Однако я настоятельно рекомендую сделать все самому. Ведь от твоего выбора будет зависеть, какие атрибуты и умения будут расти быстрее всего. Но, так или иначе, без некоторых навыков все равно не обойтись. К таковым относятся «Вскрытие замков», «Ковка» и «Алхимия». Последняя лично для меня была ценна тем, что позволяла в мгновение ока разгрузить инвентарь, переработав кучу собранного органического хлама в более-менее ценные зелья. Что касается «Ковки», то оружие и доспехи в Oblivion частенько ломаются. Вот тут-то и пригождается запас кузнечных молотов: с каждым их ударом снаряжение прямо-таки крепчает на глазах. «Взлом замков» также очень полезен: с самого начала игры отмычка станет твоим верным другом. Если, конечно, ты не предпочтешь ей магию Деформации, в которой присутствуют отворающие заговоры.

А вот Акробатику и Физподготовку ты вдоволь потренируешь на просторах центральной провинции. Выбравшись из застенков, ты будешь предоставлен сам себе. Хочешь – следуй сюжетной линии и никуда не сворачивай. А хочешь – заглядывай в подземелья, руины или заброшенные храмы (их на пути встретится немало), посещай каждую деревеньку, разговаривай с

ПЛАМЕННЫЙ МОТОР

Трехмерный движок **GameBryo** разработан компанией **Numerical Design Limited**, которая работает с 3D-технологиями более 20 лет. В 2005 году произошло слияние **NDL** с **Emergent Game Technologies**, после чего компании продолжили совместную разработку инструментария для создания компьютерных игр. GameBryo использовался в работе с **Civilization IV**, **Sid Meier's Pirates!**, **Dark Age of Camelot**, а также **Morrowind** и **Oblivion**.



1С МУЛЬТИМЕДИА

TOTAL OVERDOSE™

НЕРОДЯЙ
ГЕРОЙ
КРАСОТКА



КНИГУ НЕ ДАРИТЬ – ОНА УЖЕ ЕСТЬ!

В обитаемых уголках Сиродиила, пусть даже самых неприметных, тебе будут часто попадаться различные книги. Не спеши проходить мимо! Если ты хорошо владеешь английским языком, то сможешь скрасить свои странствия чтением интересного произведения о мире Тамриэля. К тому же, если откроешь ученый том, тебе так или иначе добавится очко в профильном навыке, о котором повествует фолиант, – будь то учебник магии или воинская сага.



■ Прикосновение к руинному камню на время дарует герою колдовское оружие и доспехи.



местным населением и вообще делай все, что заблагорассудится. Однако будь готов постоять за свою жизнь – земли Сиродиила не всегда и не ко всем дружелюбны.

ВРАГ НОМЕР ОДИН

Бестиарий игры не слишком разнообразен. Дикая живность, магические существа, нежить и гуманоиды различных национальностей – вот, пожалуй, и все враги, с которыми столкнется герой. Однако не забывай: каждый представитель одного из десяти народов Тамриэля может обладать различными умениями и носить самую немислимую экипировку. К примеру, первого попавшегося редгарда со слабо развитыми навыками ты без труда одолеешь. Но если на подмогу прибежит его смуглый соплеменник с хорошо трени-

рованным блоком, иммунитетом к магии, мифриловой броней на плечах и острой секирой в могучих руках – пиши пропало. Кстати, не жди, что враги будут нападать компаниями по сто-двести особей. Каждый монстр в Oblivion – это достойный противник, к дуэли с которым следует тщательно готовиться. Если, конечно, одного выстрела в затылок из stealth-режима или «парализующего поцелуя» (спецнавык родившихся под созвездием «Любовник») ему будет недостаточно. Сразу оговорюсь, что поскольку специализацией моего персонажа были Чары, я делал серьезную ставку на вызываемых существ. А потому мой поединок с врагом нередко превращался в забег по пересеченной местности, туннелям, а то и вовсе вокруг какой-нибудь колонны в очередном святилище. Я старательно улепетывал от монстра, огрызаясь заклинаниями Разрушения, в то время как мой карманный монстр вился москоч

■ Вызванный из Темных Измерений скелет явно рисуется перед хозяином.



■ Вид этих руин внушает тревогу...



■ Эти массивные ворота ведут в опустошенную столицу империи.



УГАДАЙ, О ЧЕМ ОНА СЕЙЧАС ДУМАЕТ?

Частичная консольная направленность проекта напоминает о себе довольно оригинальным образом. Чтобы расположить к себе того или иного NPC, тебе предстоит сыграть в психологическую мини-игру. Выбирая одно из четырех возможных действий, игрок должен угадать по лицу собеседника, как тот на него среагирует. В конечном итоге, нужно составить такую последовательность, чтобы о герое сложилось исключительно хорошее впечатление. В противном случае, NPC может вовсе отказаться с ним разговаривать.



МОРДА ЛИЦА

Основанная в 1998 году компания **Singular Inversions** известна в игровых кругах благодаря своему продвинутому программному пакету для создания лиц. Авторы **FaceGen** утверждают, что их детище способно самостоятельно накладывать фотографию на трехмерную голову. С помощью этой программы в сжатые сроки можно создать не один десяток уникальных физиономий. Учитывая плотность населения Сиродиила, разработчики из **Bethesda** просто не могли пренебречь такой технологией.



вокруг вражины и норовил тяпнуть побольнее. Если же враг отвлеклся на вызванное существо, я отважно бросался в бой, кромсая противника с флангов и с тыла. И надо сказать, данная тактика оказалась жизнеспособной не только на начальной, но и на более поздних стадиях игры. Тем паче, что моя темная эльфийка к тому времени научилась бегать быстрее ветра.

ХВАЛА НЬЮТОНУ

Пресловутая физика от **Havok** привносит в игру отменное разнообразие. Во-первых – визуальное: раскачивающиеся цепи, сыплющиеся буквально на голову валуны и плавно оседающие наземь убитые монстры безусловно радуют глаз. Во-вторых – тактическая составляющая. Оказавшись возле сложенной на пригорке груды бревен, можно долго не раздумывать над тем, как избавиться от стоящего у подножия холма супостата. Одно

движение могучей длани героя – и вот уже бревна весело катятся по кочкам прямо на врага. Правда, и самому зевать нельзя: можно зацепить растяжку и получить по темечку раскачивающейся по всем законам физики булавой. Ну а третья особенность физической модели при неудачном раскладе может стать серьезной головной болью. Вот представь: в изнурительной битве ты загнал своего серьезного противника высоко в горы и там таки его одолел. А он, как назло, по всем законам **Ragdoll** сложился гармошкой, да и скатился в жерло остывшего вулкана! Прощай, добыча. А меч, который супостат обронил на каменный склон, с веселым звяканьем отлетел к подножию горы и затерялся в густой траве. Ну, не обидно ли?

УБИЙСТВЕННАЯ КРАСОТА

Как бы то ни было, о растительности и природе Сиродиила вообще следует по-

■ Рыбачить в Сиродииле принято не иначе как с мечом или луком.

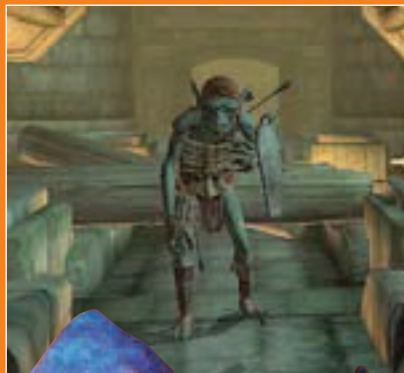


■ В отсутствие чар телекинеза камни можно вышибать из гнезд стрелами.



ПРЕГРАДА ДЛЯ ИНТЕЛЛЕКТА

Несмотря на то что **Radiant AI** в основном справляется со своей задачей на «ура», ряд ситуаций ставит компьютер в тупик. Если, удирая от монстра, ты перемахнул через небольшую расщелину или разлом в каменном мосту — можешь смело останавливаться, разворачиваться, показывать монстру неприличные жесты и шаманить убийственные заклинания. Он будет стоять, как вкопанный, пока не умрет, а то и вовсе сам шагнет в пропасть.



■ Наливай, ушастый!



говорить отдельно. По равнинам и холмам стелятся травы, распускаются причудливые цветы, текут ручьи и полноводные реки. В густых лесах, возвращенных технологами **Speed-TreeRT**, каждое дерево хоть чем-то да отличается от другого и прорисовано до последнего листика. Нелегкое это занятие — рассказывать тебе, как все это великолепие выглядит вживую. В густой траве действительно можно не только не заметить какой-нибудь гриб или нечаянно выброшенный из инвентаря предмет, но и приземистого монстра. Еще один повод держать ухо востро. Зато до чего приятно на корточках, затаив дыхание, красться через цветущий луг к добыче. А затем, зайдя с тыла, всадить в нее стрелу и нанести критическое повреждение! Вот он — настоящий охотничий азарт. Разговор о моделях и архитектуре Oblivion я нарочно оставил напоследок

как самый лакомый кусочек. Уже первые скриншоты, появившиеся на просторах интернета, завораживали. Скептики обвиняли авторов в подделке, однако преданные поклонники серии верили в мастерство разработчиков. И не ошиблись! Динамический свет и тени от нескольких источников, бамп-мэппинг, позволяющий создавать правдоподобный рельеф самых различных поверхностей, объемный туман, отличная анимация дыма, пламени, взрывов и эффектов от заклинаний, досконально проработанные модели — все это позволяет говорить об Oblivion как о красивейшей представительнице жанра ролевых игр от первого лица. Это один из тех случаев, когда, несмотря на практическую бесполезность обзора от третьего лица, я нередко нажимал клавишу «R» только ради того, чтобы полюбоваться, как мой герой бежит

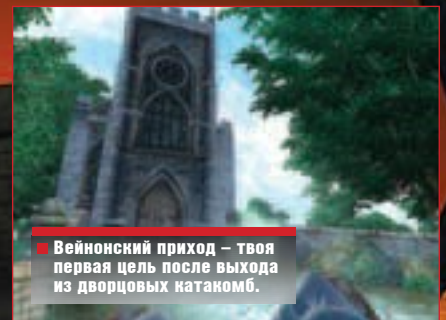
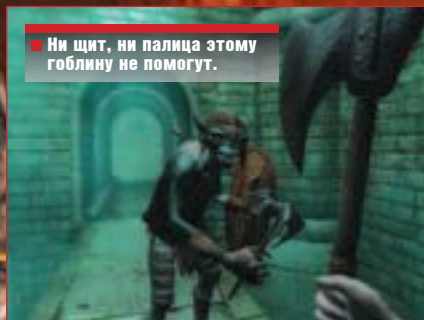
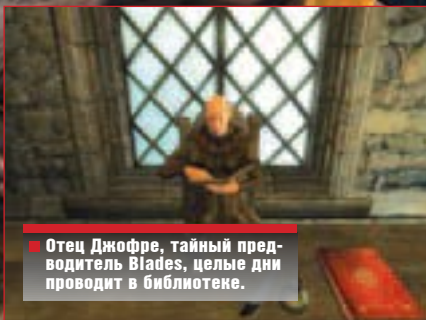
■ Вот она, моя смуглая красавица, красноглазая эльфийка.



■ На смену скелетам постепенно придут другие «существа по вызову».



THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION | НА КОБЕР!



по залитой светом дороге навстречу собственной судьбе.

Интерфейс выполнен так, чтобы за несколько манипуляций с геймпадом добраться до нужного предмета или информационной вкладки. А ведь Oblivion создавалась и под Xbox 360. Но для обладателей PC интерфейс также крайне удобен. Информации о пожитках героя – минимум, и подана она понятно. Самую необходимую экипировку, предметы и заклинания можно разместить в восьми «быстрых» слотах, чтобы в пылу сражения не нужно было лазать в походную сумку. Общая карта местности и детальные планы районов снабжены удобными маркерами. На информационной панели наглядно отображаются самые необходимые сведения. Пользо-

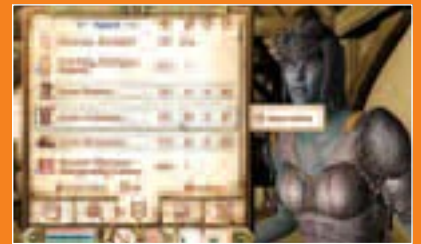
ваться таким интерфейсом – одно удовольствие.

СВЕРШИЛОСЬ

Когда в силу специфики работы приучаешься разбирать игру буквально по косточкам, редко удается получить от нее истинное наслаждение. Но Oblivion – проект совсем другого уровня. Он позволяет не только выложить необходимые для рецензии факты, но и поделиться с читателем самым сокровенным – личным впечатлением от игры. Oblivion – это настоящая RPG. Каждой своей составляющей, будь то внешнее оформление, сюжет, сражения или развитие персонажа, она побуждает вжиться в роль, которую ты сам для себя выбрал. Жаль, что такие проекты выходят нечасто.

ВСЕ НА СБОР МЕТАЛЛОЛОМА!

Складывая в вещешок различные предметы, не забывай хотя бы изредка обращать внимание, сколько они весят. Инвентарь, может быть, и резиновый, а вот «сила» персонажа – атрибут строго фиксированный. Неровен час сорвешь на ходу травинку для поднятия духа, да и встанешь столбом. Перегруз! Поэтому, выбирая из двух вещей с одинаковыми параметрами, смотри не на стоимость, а на вес.



THE ELDER SCROLLS HISTORY

О ЧЕМ ГЛАСЯТ ДРЕВНИЕ СВИТКИ

Текст: Иван "Tordoss" Закалинский и Сергей Еркин

Успех *Oblivion* – не случайность, не внезапный порыв гениальности разработчиков-коновалов. Но добрый плод многолетних усилий.

О *The Elder Scrolls* впору писать трактаты. Немногие серии насчитывают шесть игр. И пусть не все проекты удостоились таких же почестей, как *Daggerfall*, *Morrowind* и *Oblivion*, своей доли внимания они все равно заслуживают. Так давай же достанем древние свитки и вспомним, с чего все начиналось.

THE ELDER SCROLLS: ARENA



Дата выхода: 1994 год

В первоначальных планах **Arena** виделась сотрудником **Bethesda Softworks** игрой, посвященной гладиаторским боям в средневековом антураже. Группа героев должна была сражаться

на аренах городов фантастического мира Тамриэль за титул абсолютных чемпионов. Однако только этим разработчики решили не ограничиваться: помимо арен стали доступны и сами города, а затем к ним прибавились окрестные земли с поселениями и подземельями. Arena постепенно обрала ролевыми элементами – и в конце концов превратилась в одну из немногих на тот момент RPG от первого лица, став в один ряд с **Ultima Underworld** и **Legends of Valour**. В конечном итоге авторы отказались и от уп-

равления командой: под началом игрока остался один персонаж. Систему генерации героя следует признать достаточно прогрессивной для 94-го года: можно было выбрать одну из 8 рас, населяющих Тамриэль, один из 18 представленных в игре классов, распределить очки характеристик и даже настроить внешность своего протагониста. Масштабность игрового мира поражала воображение: восемь провинций, четыреста населенных пунктов, километры подземелий, множество NPC, более двух десятков монстров.

Да и сюжет не подкачал. Коварный маг Джагар Тарн предал императора Уриэля Сэптима IV и сослал его в другое измерение при помощи Посоха Хаоса. Затем колдун разрушил Посох и спрятал по одному обломку в каждой провинции Тамриэля. Главного героя, заточенного в темнице, освобождает призрак Рии Сильмейн – бывшей ученицы Джагара Тарна, убитой собственным наставником. Игрок должен был восстановить Посох, покончить с колдуном и освободить Императора...



THE ELDER SCROLLS, CHAPTER TWO: DAGGERFALL



Дата выхода: 1996 год

Бесконечная и невероятно увлекательная игра. Продолжение довольно удачной «Арены», ставшее культовым среди ролевиков. В чем сек-

рет успеха **Daggerfall**? В свободе действий! Игрок путешествовал по огромному миру, выполнял квесты одной из множества местных фракций или просто исследовал бесчисленные подземелья. Мощнейшая ролевая система позволяла создать персонажа практически любой специализации, а не ограничиваться стандартными «магом, воином и вором». Как и в первой игре серии The Elder Scrolls, умения героя росли исключительно по

мере их активного использования. Занятой была и боевая система: чтобы нанести зрелищные удары, приходилось совершать резкие движения мышкой в разных направлениях с зажатой кнопкой. Сразу привыкнуть было непросто, зато потом бои воспринимались «на ура». Кроме всего прочего, в **Daggerfall** можно было сыграть за вампира или оборотня, купить собственный дом и... умереть под гнетом «багов». Игра страдала от за-

силья ошибок и недочетов, которые зачастую оказывались критическими и делали прохождение невозможным. Больше всего нареканий вызвали подземелья, которые генерировались автоматически: потеряться в их безумно запутанных лабиринтах было легче легкого. И все равно, мы плевались, но играли, ибо не полюбить этот мир было нельзя. Неудивительно, что **Daggerfall** ныне считается классикой компьютерных ролевых игр.



THE ELDER SCROLLS ADVENTURES: REDGUARD



Дата выхода: 1998 год

Первая и последняя попытка Bethesda создать экшен в рамках знаменитой серии. На волне успеха **Tomb Raider** разработчики решили подкормить геймеров приключенческой игрой от третьего

лица в зарекомендовавшей себя вселенной. Качество **Redguard**, увы, оставляло желать лучшего.

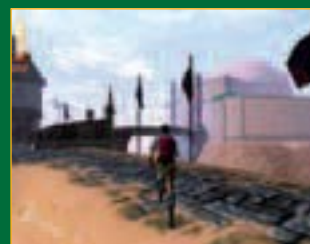
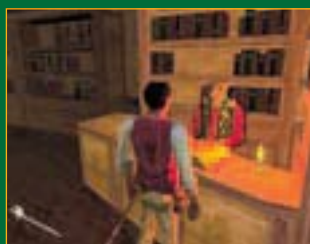
Хотя, конечно, было приятно побегать по большому острову, на котором нас поджидали многочисленные неигровые персонажи. Путь к победе легким не назовешь: разработчики напичкали игру головоломками. К сожалению, большая их часть была связана с прыжками, да еще и весьма непростыми. Некоторые расщелины преодолевались лишь после двух десятков падений на шипы. Это, конечно, здорово разд-

ражало. Да и с боевой системой разработчики дали маху: управление иначе как топорным не назовешь, а приемов было – раз-два и обчелся.

Зато Redguard поддерживала самую модную на то время «железку» – ускорители трехмерной графики. Благодаря им игра выделялась на фоне других проектов, но сравниться с вышедшей чуть раньше **Unreal** не могла.

Выпустив этот проект, Bethesda не снискала себе славу. Однако опыт работы с трехмерной графич-

кой, несомненно, пригодился компании при создании Morrowind.



AN ELDER SCROLLS LEGEND: BATTLESPIRE



Дата выхода: 1997 год

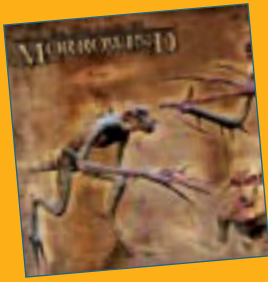
После выпуска Daggerfall Bethesda принялась за работу сразу над тремя проектами по вселенной The Elder Scrolls – **Battlespire**, **Redguard** и **Morrowind**. Когда стало понятно, что планы на Morrowind чересчур масштабны и потребуют капитальных и централизованных усилий, студия сосредоточилась на двух других тайтлах. Первой в 1997 году на свет появляется The Elder

Scrolls Adventure: Battlespire. По сюжету игры, с цитаделью Battlespire, которая парила за гранью Тамриэля между измерениями Oblivion и где проходили тренировку имперские бойцы и маги, внезапно пропала связь. Первый разведчик, посланный в Battlespire, пропал без вести. Следом за ним на расследование отправляют персонажа игрока. Тот обнаруживает, что цитадель была захвачена демонами Daedra, а ее обитателей перебили. Теперь герою предстоит в одиночку пройти через восемь измерений Oblivion и в конце своего нелегкого пути одолеть одного из повелителей Daedra – могущественного колдуна Меруна Дагона. В Battlespire разработчики решили отойти от стандартов хардкорной RPG и

представили нам 3D-Action с ролевыми элементами. К сожалению, упростив одну составляющую геймплея, они не сумели довести до ума другую: вдумчивость RPG исчезла, а вот по уровню динамизма игра до экшна явно недотягивала. Усовершенствованный движок XnGine, унаследованный Battlespire от Daggerfall, выдавал хорошую картинку и красовался динамическими источниками света и прозрачной водой, однако на распространенных в те времена конфигурациях игра заметно тормозила.



THE ELDER SCROLLS 3: MORROWIND



Дата выхода: 2002 год

Morrowind – подлинная жемчужина сериала The Elder Scrolls. Пускай мир игры был не так велик, как в Daggerfall и Arena, пускай подземелья не генерировались случайным образом, иг-

ра все равно брала за душу и не отпускала до самого финала. В Elder Scrolls 3 мы играли роль заключенного, которому предстояло свергнуть темного бога земли Morrowind и самому стать могущественным небожителем. И, как всегда в сериале, главный сюжетный квест не подгонял нас, позволяя заниматься собственными делами. Да, Morrowind потерял в масштабности по сравнению с предыдущими играми серии, но это с лихвой окупалось детализацией мира, да и города наконец-то стали значительно отличать-

ся друг от друга: каменные крепости выходцев из империи были совсем не похожи на дома-деревья представителей магического дома Тельвани. Благодаря великолепному движку игра до сих пор смотрится очень достойно, ну а на момент выхода она была, как и сейчас Oblivion, вне конкуренции.

Наиболее выдающейся особенностью проекта следует признать поддержку модов: перечислить все любительские модификации, расширяющие мир Morrowind, попросту невозможно. Фанаты

создавали дома, подземелья, классы, оружие, целые континенты и глобальные квесты – мощнейший редактор, поставившийся с игрой, позволял и не такое. На волне успеха третьей части The Elder Scrolls Bethesda выпустила к ней два аддона (**Bloodmoon** и **Tribunal**), которые, к сожалению, не могли сравниться с оригиналом. Но Morrowind от этого хуже не стала. Проект до сих пор носит звание одной из лучших компьютерных RPG. Хотя теперь у него появился достойный преемник – **The Elder Scrolls 4: Oblivion**.





Девушка из Lada Racing Club на время прихватила нашего редактора Михаила Бузенкова.



Стенд Motion Capture: чтобы добиться достоверной анимации у игровых персонажей, нужно долгое время оцифровывать движения живых людей при помощи вот таких датчиков.

КРИ 2006:

РЕПОРТАЖ КЛАССА «ЗЕМЛЯ-КОСМОС»

Текст: Андрей «Q-Tuzoff» Теодорович

«Земля, земля, говорим из космоса...» Вернее, из «Космоса» – крупнейшей гостиницы Москвы, где недавно прошла Конференция Разработчиков компьютерных Игр. По славной традиции мы доносим до наших читателей околоигровую информацию с межгалактической скоростью. Конечно, рассортировать тысячу фотографий, сотни записей и представить твоему вниманию только самое значимое и интересное – задача не из легких, особенно когда до сдачи номера остается каких-то два дня. Но в правильном журнале о компьютерных играх справились с таким непременным заданием!

С твоего позволения перефразирую слова классика: «КРИ – это наше все». За бугром уже много лет подряд проходят разнообразные выставки на игровую тематику: **Electronic Entertainment Expo (E3)**, **Game Developers Conference**, **Games Convention**, **Tokyo Game Show**... КРИ существует всего четыре

года, но за это время она стала главным ежегодным событием для всех игроков СНГ. Да, здесь нет размаха GDC или помпезности E3, однако все обставлено не менее грамотно. Организации и серьезности этого действия могут позавидовать учредители многих других иностранных шоу.

В отличие от прошлогодней КРИ, на этот раз посторонних людей на выставке не было вообще. «Зеленый свет» горел только для разработчиков, издателей, самих производителей, представителей прессы и заинтересованных лиц, которые выкладывали из своего кармана приличную сумму за участие. И это хорошо – все проходило размеренно, без суеты, шума и гама.

Стенды игровых компаний разместились сразу в трех больших залах гостиницы. Каждый из них привлекал посетителей по-своему. Возле выставочного места «Нивала» симпатичные эльфийки из **Heroes of Might & Magic V** играли на флейте чарующие мелодии. Стенд «Акеллы» был украшен шатрами и пальмами, под листьями которых отдыхали милотивные шахерезады («закос» под



ЯРМАРКА ПРОЕКТОВ

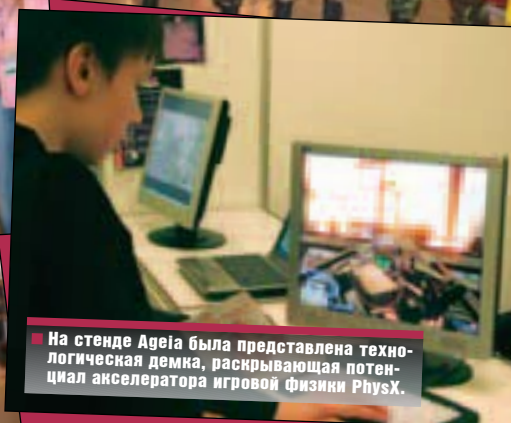
На КРИ принимают участие не только известные разработчики, но и малоизвестные (зато очень амбициозные) студии, которые подыскивают издателя для своих творений. Их стенды располагаются в специальной секции под названием «Ярмарка проектов». Как правило, представленные там игры отличаются довольно слабым техническим исполнением (передовые технологии стоят огромных денег, а люди ведь работают на чистом энтузиазме). Однако сама суть этих проектов порой бывает очень даже интересной. При должной финансовой и продюсерской поддержке из мутноватого алмаза можно получить настоящий бриллиант.

Ищи видео и фотографии на диске!

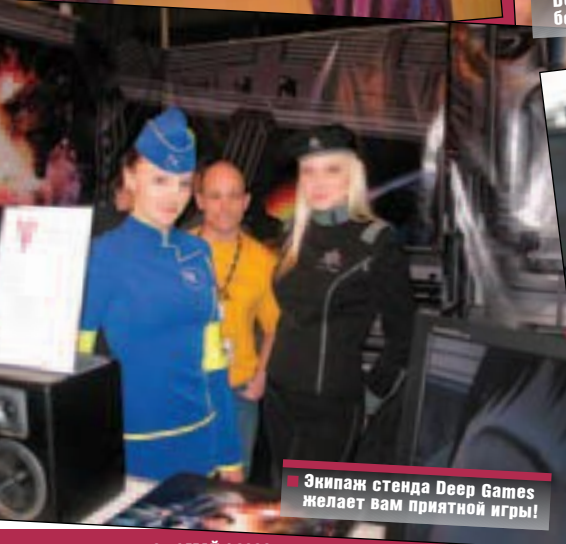
■ Если в «Сфере 2» будут присутствовать столь очаровательные вампириши, я готов сделать предзаказ игры уже сейчас.



■ Стенд «Акеллы», издателя EverQuest II: Desert of Falme, был оформлен в виде большого шатра.



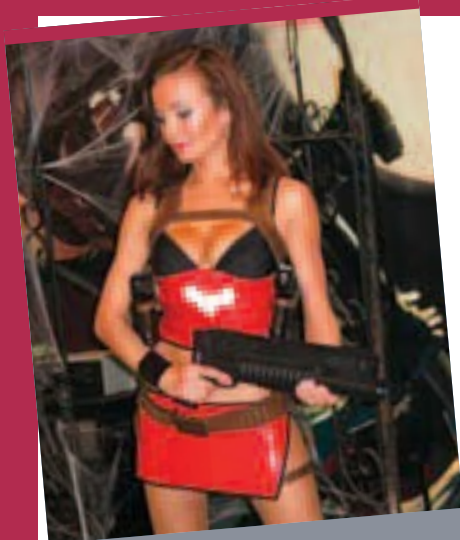
■ На стенде Ageia была представлена технологическая демка, раскрывающая потенциал акселератора игровой физики PhysX.



■ Экипаж стенда Deer Games желает вам приятной игры!



■ Яна Боцман и Дмитрий Городецки. Они же Александр Зорич.



ГОЛАЯ ПРАВДА

Присутствие полубогаженных костюмированных девиц — неременный атрибут любой крупной игровой выставки. КРИ в этом плане — не исключение. Год от года ряженых девушек на стендах компаний становится все больше, что не может не радовать. Однако главным рекордсменом по количеству симпатичных прелестниц все эти годы была Е3. Почему «была»? Возможно, в этом году ситуация изменится коренным образом. Ассоциация ESA (организатор Е3) решила ужесточить требования к внешнему виду моделей и запретила любые намеки на сексуальность. Нарушителей этого постановления ждет штраф в 5000 долларов. Примечательно, что вышеприведенное правило существовало на Е3 и раньше, однако финансовый рычаг влияния у организаторов выставки появился только сейчас.

От посетителей не было отбоя все три дня.



На выставке были представлены игры не только для компьютеров, но и для консолей, а также мобильных телефонов.

«Дом 3 Онлайн» представляли герои телешоу «Дом 2».



Любой желающий возле стенда «Нивала» мог поиграть в карточную игру, посвященную КРИ.

«Превед, красавче!»



Гоблин оставляет автографы на постерах игры «Санитары Подземелий».



«1С» были рекордсменом на выставке по количеству плазменных панелей.

«Поиграем?»





КРИ В ЦИФРАХ

В мире бытует мнение, что факты красноречивее любых слов. Мы тут пораскинули мозгами, связались с учредителями выставки и получили интересную статистику. За три дня КРИ 2006 посетили более трех тысяч человек. Участники смогли прослушать более восьмидесяти докладов на игровую тематику и ознакомиться с проектами пятидесяти представлявшихся компаний. С каждым годом КРИ растет все больше, и мы не удивимся, если в 2007 цифры увеличатся раза в полтора.



С такими девушками – хоть на край галактики!

восточные антуражи *EverQuest II: Desert of Flames*). У плазменных панелей «Нового Диска» грациозно прохаживалась сама Лара Крофт! Возле стенда «Гелеоса» сногшибательная героиня нового проекта студии отплясывала в окружении мрачных зомби. Но главным гвоздем программы был ряженный «медвед-красавчег», сыпавший «преведами» направо и налево.

Однако все это, как говорится, декор. Главное, ради чего собираются профессионалы гейм-индустрии, – это, конечно же, игры. Многие проекты на выставке показывали впервые: *Disciples III* (третья часть известной пошаговой стратегии разрабатывается московской студией .dat), *Ex Machina: Меридиан 113*, «Метро-2: Смерть вождя», «Территория Тьмы» (амбициозный шутер от Orion и «Буки»)... Отрадно, что большинство представленных разработок должны выйти уже в этом году. Вдоволь насмотревшись на игры, посетители могли послушать различные «мастер-классы» – лекции, где гуру игровой индустрии делились со слушателями бесценным опытом. Выступления охватывали практически все темы, так или иначе связанные с созданием интерактивных развлечений: от традиционных постмортемов (рассказ разработчиков об уже вышедшей игре, в котором отмечаются не только успешные решения проекта, но также анализируются допущенные ошибки) до разбора узкопрофильных вопросов, вроде доклада Юрия Крячко из «1С» о «Реалистичном освещении 3D-эффектов на основе систем частиц».

Как всегда, на КРИ присутствовали и иностранные гости. Особо хочется отметить приезд **Бенуа Сокаля** и представителей компании **Ageia**. «Отец» великолепных квестов *Syberia* в первый день выставки поведал о разработке адвен-

чур следующего поколения на примере *Paradise* (новый проект маэстро). «Агейцы» же демонстрировали возможности своего многообещающего устройства PhysX – первого в мире акселератора игровой физики. К моменту выхода этого номера чудо-железка уже должна появиться в продаже.

Не скрылись от нашего зоркого ока и специальные гости выставки: **Дмитрий "Goblin" Пучков** (представлял игру «Санитары подземелий»), герои телешоу «Дом 2» **Май Абрикосов** и **Ольга «Солнце» Николаева** (на презентации «ДОМ 3 Онлайн»), писатели **Яна Боцман** и **Дмитрий Городецкий** (эта пара публикуется под псевдонимом **Александр Зорич**) были замечены на представлении космического симулятора «Завтра война», **Сергей Лукьяненко** на стенде **Deer Games** – разработчиков MMORPG по мотивам дилогии «Линия грёз»/«Императоры иллюзий».

На третий день выставки жюри, выбранное из наиболее видных представителей игровых компаний и профильной прессы, определила лауреата в каждой из 16 номинаций (смотри врезку). Надо сказать, что практически все решения были вполне ожидаемы – победители и так смотрелись много лучше своих конкурентов.

Саму церемонию награждений в этом году вел известный деятель российского шоу-бизнеса – **Антон Комолов**, который должен быть знаком тебе по обеим **Gameland Award**. Профессионализма и юмора этому человеку не занимать, так что все прошло бойко, интересно и без проколов.

В этом репортаже мы поделились с тобой общими впечатлениями о КРИ 2006. Подробный рассказ о главных проектах выставки ждет тебя в следующем номере. До встречи на страницах июньского выпуска «РС ИГР»!

ПОБЕДИТЕЛИ КРИ 2006

- Лучшая компания-разработчик КРИ 2006
Creat Studio
- Лучшая компания-издатель КРИ 2006
«1С»
- Лучшая компания-локализатор КРИ 2006
«Акелла»
- Приз от индустрии КРИ 2006
Nikita
- Приз от прессы КРИ 2006
.dat
- Лучшая игра КРИ 2006
В тылу врага 2 (Bestway/«1С»)
- Лучшая зарубежная игра КРИ 2006
Tomb Raider: Legend (Crystal Dynamics/«Новый Диск»)
- Лучшая игра для игровых консолей КРИ 2006
Мыши-баггеры с марса (Creat Studio)
- Лучшая игра для портативных платформ КРИ 2006
Пираты Карибского Моря: Сундук Мертвеца (Playmobile)
- Лучший дебют КРИ 2006
Магия Крови (SkyFallen Entertainment/«1С»)
- Лучшая игра без издателя КРИ 2006
Collapse: Devastated World (CREOTEAM)
- Самый нестандартный проект КРИ 2006
Стальные Монстры: Союзники (Lesta Studio/«Бука»)
- Лучший игровой дизайн КРИ 2006
Ex Machina: Меридиан 113 (Targem Studio/«Бука»)
- Лучшая игровая графика КРИ 2006
Disciples III (.dat/«Акелла»)
- Лучшая технология КРИ 2006
Анабиоз: Сон разума (Action Forms/«1С»)
- Лучшее звуковое оформление КРИ 2006
Heroes of Might & Magic V (Nival Interactive)

КРИ 2006:

ГЛАВНЫЕ ИГРЫ КОНФЕРЕНЦИИ

Нынешняя КРИ закончилась аккурат за день до сдачи журнала. Сам понимаешь, подготовить объемный отчет обо всем увиденном на конференции мы были не в состоянии. Обстоятельный репортаж ищи в следующем номере, а пока мы предлагаем тебе ознакомиться с самыми интересными и громкими анонсами КРИ'2006.

Текст: Алексей Ларичкин, Даниил Леви, Михаил Бузенков, Сергей Еркин, Павел Демин



Ищи видео
на диске!



АДРЕНАЛИН 2: ЧАС ПИК



ЖАНР ИГРЫ: Racing
РАЗРАБОТЧИК: Gaijin Entertainment
ИЗДАТЕЛЬ: 1С
ДАТА ВЫХОДА: IV квартал 2006 года
 «Адреналин-шоу» оказалась неплохой гоночной игрой с безумными скоростями и сумасшедшими трюками. Но, признайся, носиться по сооруженным

специально для съемок шоу трассам, выполняя условия каких-то там контрактов, было забавно только на первых порах. Интерес быстро угасал, и тут даже фигуристые девушки-водительницы не спасали ситуацию. То ли дело гонки по реальной Москве. Это совсем другая тема!

«Адреналин 2: Час Пик» – это чистой воды *NFS: Underground 2* с эдакой безумной искоркой. Перед нами – несколько узнаваемых районов Златолавой, по которым мы можем перемещаться в режиме свободной езды. Повсюду «разбросаны» точки стартов, гаражи, мастерские и т.д. Ты участвуешь в гонках, прокачиваешь свою тачку, ставишь на нее крутые адреналин-девайсы, побеждаешь и все больше утверждаешься в тусовке стритрейсеров. Чем знамениты дороги Москвы? Правильно, многокилометровыми пробками, которые в «Адреналине 2» в отличие от реальности камнем преткновения для настоящих гонщиков не станут. Нас ждут массовые аварии и сумасшедшие прорывы сквозь автомобильные заторы. Снести можно буквально все, вплоть до тачек гаишников, автобусов и трамваев! Не забыты и повреждения. Правда, на физике движения авто они сказываться не будут – введены исключительно для зрелищности.

Над музыкальным сопровождением уже работают группы самых разных стилей. А вот приглашать ли на роли комментаторов **Бачинского** и **Стиллавина**, «гайдзины» еще не решили...

АГРЕССИЯ (AGRESSION: EUROPE 1914)

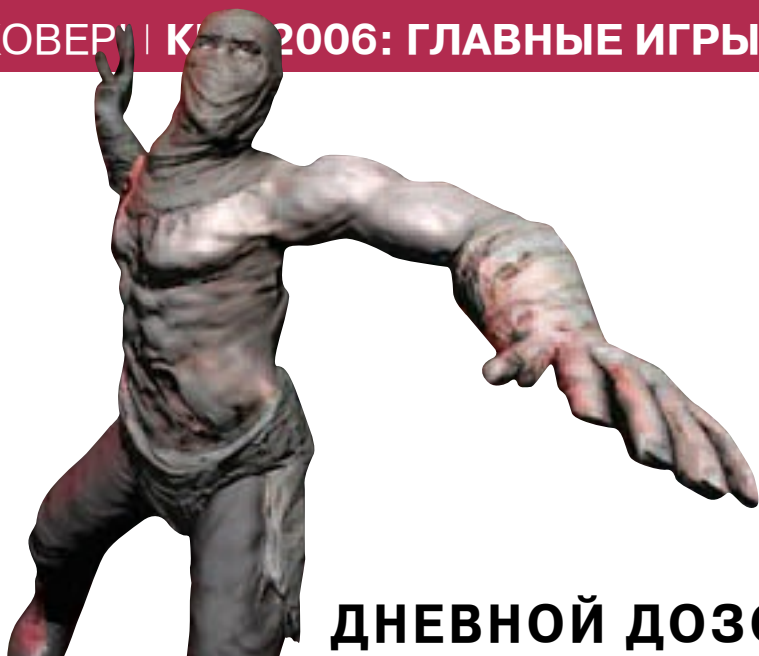


ЖАНР ИГРЫ: RTS
РАЗРАБОТЧИК: Lesta Studio
ИЗДАТЕЛЬ: Бука
ДАТА ВЫХОДА: I квартал 2007 года
 Возле стенда питерской **Lesta Studio** было многолюдно. Пресса, геймеры, соседствующие разработчики – все любовались домиками с черепичными крышами. Любовался вместе с ними и я. Начать показ «Агрессии» с домиков, а не, скажем, со стратегической

части – самый правильный ход. Это не только полезно для рекламы, но и честно по отношению к игрокам. Они, наверняка, забудут через час-другой названия юнитов, но домики – ни за что. Представь себе классический игровой взрыв: клубы дыма, огонь, ну, пускай еще очерченная единым радиусом воронка. В «Агрессии» взрыв отправляет в недолгий полет деревья, рвет на куски солдат, а прежде сруба-



ет домики... Взрывная волна сносит крышу, которая на бреющем полете может запросто зацепить парочку солдат. Затем вылетают стекла, рушатся стены. Немного привыкнув к картинке, подобные мини-апокалипсисы начинаешь воспринимать более спокойно. Разваливаются – значит, так и должно быть. А ведь работа проделана огромная! Именно за счет тотального разрушения стремительные схватки без строительства базы и добычи ресурсов доставляют столько удовольствия. Между тем, соль «Агрессии» – политическая игра на глобальной карте Европы. 1910 – 1950 года – лучшее время для виртуальных войн. Парой щелчков мыши можно двинуть войска на Германию, заключить небывалый союз с Турцией и Англией или же поднять восстание во Франции. Возможностей – море, поэтому мы еще расскажем об «Агрессии» в ближайших номерах.



ДНЕВНОЙ ДОЗОР



ЖАНР ИГРЫ:

Turn-based Tactics Role-Playing Game
РАЗРАБОТЧИК: Nival Interactive / Targem Studio

ИЗДАТЕЛЬ: Новый Диск

ДАТА ВЫХОДА: III квартал 2006 года

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ:

www.nival.ru/w2_ru/game/

Работы над «Дневным Дозором» начались больше года назад. На КРИ'2006 Targem Studio и Nival Interactive представили публике не просто абстрактный ролик, а уже бета-версию игры.

Согласно сюжету со времен событий «Ночного Дозора» прошло полгода. Играть нам предстоит за Анну, выступающую, разумеется, на стороне Темных сил. Каждая миссия начинается в баре, где ты можешь пообщаться с NPC и набрать себе команду (не более трех соратников).

Вместе с гейм-дизайнером из Targem Петром Кукушкиным мы насчитали в игре восемь классов персонажей. Анна изначально принадлежит к новому классу Ведьм, а после прохождения особого ритуала сможет превращаться в могучую Демонессу.

Хит сезона – встроенный в инвентарь персонажа бутик. Открыв вкладку «Паранджа», ты сможешь выбрать героине наряд по своему вкусу. Ассортимент тряпья пополняется с ростом уровня, да и по ходу миссии можно наткнуться на обновку. Одежда улучшает параметры героини, а также повышает показатель Модности: только модные ведьмочки получают доступ в VIP-зону бара – заглянуть туда необходимо, чтобы продвинуться по сюжетной линии.

Введенные в «Дневной Дозор» комбо-заклинания – это особый, усиленный вид магии, к которому ни один Иной не выработал иммунитета. Использование комбинированных спеллов может потребовать участия нескольких персонажей, зато и эффект будет соответствующим.

К сожалению, на рассказ о мини-игре «Вероятностный анализатор», возможности проходить миссию несколькими путями, новых локациях и прочих интересных нововведениях катастрофически не хватает места. Но мы непременно вернемся к теме «Дневного Дозора» в будущих номерах.



АНАБИОЗ: СОН РАЗУМА



Ярко освещенных помещений в игре будет очень мало.

ЖАНР ИГРЫ: FPS / Horror
РАЗРАБОТЧИК: Action Forms
ИЗДАТЕЛЬ: 1С
ДАТА ВЫХОДА: IV квартал 2006 года
 Презентация нового проекта киевской студии **Action Forms**, авторов небезызвестного «**Вивисектора**», началась с показа усовершенствованного игрового движка **AtmosFear**. Особо

разработчики нахваливали модель освещения, основанную – страшно подумать! – на стеновых тенях. Насколько они «сильные» и причем тут «стены», можно было понять, бросив беглый взгляд на экран. Стоило персонажу выстрелить по висающей лампе, как в небольшом помещении заиграли тени. Ровные, четкие, как две капли

воды похожие на настоящие. Сразу видно, технология работает безупречно. Осталось лишь найти ей правильное применение в игре.

Что до геймплея, то журналистам показали небольшой, минуты на две-три, отрывок. После коротких перебежек по отсекам советского атомного ледокола, герой зашел в просторное помещение. В этот момент картинка внезапно «покраснела», и мы увидели облаченного в тулуп мужика, доблестно отстреливающегося от невидимого врага. Прошло секунд пять, и бездыханный матрос рухнул на палубу, а экран обрел прежние цвета. Так выглядела способность **Mental Echo** (Ментальное Отражение), с помощью которой мы сможем вживаться в умерших персонажей, дабы немного подкорректировать ход событий. Разработчики пояснили, что часть подобных заданий будут обязательными, так как от них зависит развитие сюжета, а часть – опциональными. Хочешь, пытайся спасти матроса от гибели. Не желаешь? Спокойно топай дальше.

«**Анабиоз**» – интересный проект. И не только потому, что его создают наши соотечественники. У игры есть задатки отменного хоррор-шутера, так что мы еще не раз расскажем о нем.

DISCIPLES III



ЖАНР ИГРЫ: Turn-Based Strategy
РАЗРАБОТЧИК: .dat
ИЗДАТЕЛЬ: Акелла
ДАТА ВЫХОДА: 2006 год
 О судьбе **Disciples III** можно написать целый трактат. Два года назад стало известно, что созданием третьей части знаменитой пошаговой стратегии занимается студия **MiST land – South**. В начале этого года западный издатель

проекта **Strategy First** объявила о расторжении контракта с **GFI** (ей принадлежит **MiST land – South**). А на **КРИ'2006** уже компания «**Акелла**» представляла **Disciples III**. Мы давно привыкли, что все стоящие пошаговые проекты создаются в России (**Операция Silent Storm**, **Jagged Alliance 3D**, **Heroes of Might and Magic V**). Вот и разработчики из ком-

пании **.dat** ответственно подошли к своей работе. Движок их собственной выделки **Virtual Dream** вырисовывает такие красоты, что диву даешься. Не станем утомлять тебя перечислением всех технологий, которые поддерживает мотор, а просто констатируем факт: по качеству картинки **Disciples III** заткнут за пояс даже пятак «Героев».

От сравнений с **HoMM5** не уйти, и когда речь заходит об игровом процессе. Геймплей сохранил верность базовой концепции предыдущих частей, но тактические бои будто бы подменили. Юниты обзавелись новыми параметрами – инициативой и очками действия, которые расходуются на перемещение, удары и заклинания. Нам кажется, это пошло игре на пользу. Остальные изменения не столь масштабны, но тоже существенны: рядовые воины получают опыт и при наличии нужного строения «превращаются» в бойцов с улучшенными характеристиками и новыми умениями, а герои способны носить различные доспехи и артефакты, которые меняют не только параметры, но и внешний облик персонажей... На этом мы, пожалуй, прервемся – в следующем номере тебя ждет большой сюрприз, связанный с **Disciples III**.

ИНСТИНКТ (INSTINCT)



ЖАНР ИГРЫ:

First-Person Shooter / Horror

РАЗРАБОТЧИК: Newtonic Studio

ИЗДАТЕЛЬ: Новый Диск

ДАТА ВЫХОДА:

Август-Сентябрь 2006 года

Северная Корея – пожалуй, самая закрытая страна на всем земном шаре. Когда в течение 2004-го года на ее территории прогремели два мощней-

ших взрыва, никто в мире так и не узнал толком, что же произошло. Но у «Нового Диска» и Newtonic, дочерней студии Digital Spray, есть на эту тему своя версия.

Нам предстоит побывать в исследовательском центре, перебазировавшемся в Корею с Кубы. Сотни ученых несколько десятков лет бились над изучением странного вируса и наконец раз-

работали вакцину. Но как всегда в самый последний момент что-то пошло не так и случилось непоправимое.

Всю правду предстоит выяснить трем героям, попавшим в отнюдь не безопасные лаборатории, кишящие зараженными научными работниками, корейскими мафиози и правительственными войсками – всего обещают десять видов противников. В поиске истины персонажам помогут двенадцать единиц вооружения, десять из которых имеют реальные прототипы. В общем, скучать точно не придется. Придирчивый геймерский взор призваны улаживать качественная картинка и физика, за которые отвечает движок игры *You Are Empty* от Digital Spray. Дабы сделать «Инстинкт» особенно динамичным и зрелищным, разработчики заручились поддержкой профессионального сценариста. Он прописал целых три сюжетных линии от лица каждого из участников команды, вторгшейся в исследовательский комплекс. Также в создании игры «приняли участие известные киноактеры» (на этой фразе представители «Нового Диска» начали ухмыляться, подразумевая, что нас ждет сюрприз). Что ж, подождем до осени текущего года – и все увидим своими глазами.

ПАРАГРАФ 78



ЖАНР ИГРЫ:

First-Person Shooter

РАЗРАБОТЧИК: Gaijin Entertainment

ИЗДАТЕЛЬ: 1C

ДАТА ВЫХОДА: Не объявлена

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ:

games.1c.ru/p78/

Игры по мотивам фильмов – не редкость даже для российской индустрии. Пока MB Productions трудится над кинолентой «Параграф 78», ребята

из Gaijin Entertainment ведут работу над одноименным игровым проектом и весьма в этом преуспевают.

Разработчики позиционируют свое творение как хардкорный шутер. «Будет сложно!» – говорят они. – Но интересно!» Судя по всему, геймплей не сведется к тупому отстрелу монстров. «К каждой твари необходим свой подход» – заявляет президент компании

Антон Юдинцев. – И спецназовца, и зомби из одной пушки не уложить». ИИ врагов бросит вызов даже бывалым стрелкам.

У подвластного нам героя будет сопровождение. Соответственно, не обойдется игра и без тактических элементов. Ведь геймеру придется отвечать не только за свою, но и за чужие жизни. Нас ждут разнообразные и, хочется верить, интересные задания, выполнять которые игрок сможет несколькими способами. Что важно, в рамках каждой миссии нам предоставят полную свободу.

В проекте используются передовые технологии. Ролик, который показывали прессе на КРИ, продемонстрировал отличные тени и недурственную анимацию. Отрадно, что движок игры одинаково хорошо справляется как с открытыми пространствами, так и с тесными помещениями. Тут и бои «в чистом поле», и сражения в коридорах, погруженных в кромешную темноту. Скучать не придется!

Разработчики не называют точную дату выхода игры, лишь говорят, что релиз состоится, когда проект будет завершен. И слава богу – мы уже сыты по горло поспешными поделками.

ТЕРРИТОРИЯ ТЬМЫ



ЖАНР ИГРЫ: First-Person Shooter

РАЗРАБОТЧИК: Орион

ИЗДАТЕЛЬ: Бука

ДАТА ВЫХОДА: 2007 год

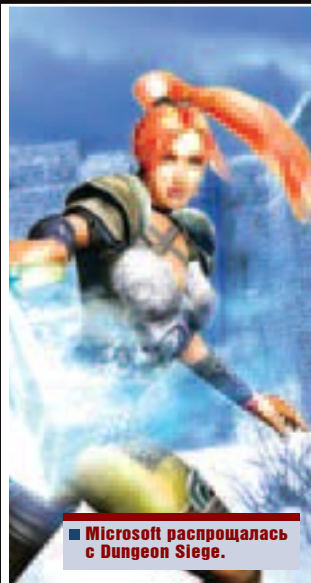
Шутер шутеру рознь. На стенде у «Буки» показывали сразу два проекта от студии «Орион». Если в «Метро-2» Наташа Михалева бодро мочила солдат срочной службы под песню о Ленине, в «Территории тьмы» все было очень серьезно. Несколько суровых на вид мужиков в камуфляже осаждали полуразрушенное здание по всем законам военного дела. Борьба с терроризмом? Я тоже так думал, пока на экране не появилась здоровенная тварь с пулеметом наперевес.

Видишь ли, в игре сразу две сюжетные линии – и обе – научно-фантастические. В одной из них главным героем является спецназовец Андрей Егоров, в другой – он же, но с имплантированными мозгами. Причем Егоров-мутант значительно сильнее и выносливее Егорова-человека. Тяжеленный пулемет НСВ «Утес» он сможет с легкостью носить в руках. Эдакая ходячая крепость, прошитый Мэтью Кейн из **Quake 4**.

Действия обеих сюжетных линий

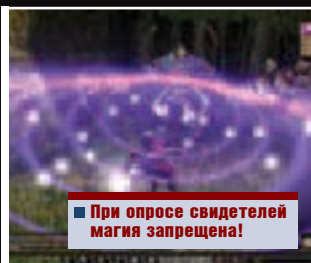
будут происходить в одних и тех же интерьерах, но с интервалом в год. То есть, сначала мы проходим эпизод за человека, а затем переносимся в будущее и руководим мутантом. Помимо сюжетных хитросплетений, авторы из «Орион» хвалятся вмонтированным в игру физическим движком нового поколения **PhysX** от **Ageia**. Вся техника в «Территории тьмы» будет двигаться точно настоящая. Представь себе, что может сделать супермутант с пулеметом, да на «Камазе»! Кроме того, по требованиям создателей движка в игре обязательно должна появиться гравитационная пушка. Скорее всего, ей будет пользоваться мутант. Пока что геймплей окончательно не сформирован. Новые идеи, возникающие у авторов по ходу создания «Метро-2», тотчас испытываются и в «Территории тьмы». Так что более конкретной информацией мы сможем поделиться ближе к релизу проекта.





■ Microsoft распрощалась с Dungeon Siege.

Компания **Take-Two Interactive** получила все права на **Dungeon Siege**. Пока неизвестно, почему предыдущий издатель – **Microsoft Game Studios** – отказался от популярной серии Action/RPG. Быть может, устрасился позора, которым покроет игру немецкий режиссер **Уве Болл** (Uwe Boll), снимающий фильм «по мотивам»? В любом случае, Take-Two заграбастала **Dungeon Siege** не ради забавы, а заработка для. Уже летом выйдет первый адд-он **Dungeon Siege II: Broken World**. Дополнение разрабатывает студия **Gas Powered Games**, подарившая нам обе части серии.



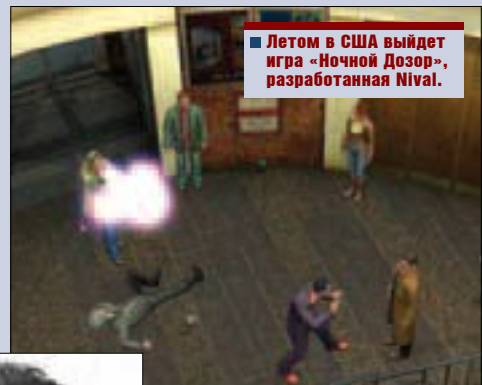
■ При опросе свидетелей магия запрещена!

Компьютерным играм нашли новое применение. В американском университете Миннесоты с помощью **Neverwinter Nights**, превосходной RPG от компании **BioWare**, учат журналистике. А, если точнее, по вопросу информации и опросу свидетелей. Для этих целей игру основательно модифицировали. Начинающие акулы пера расследуют крушение поезда. Как и в реальной жизни, в **Neverwinter Nights** на свои вопросы они часто получают ответ «Без комментариев».

■ NIVAL АТАКУЕТ АМЕРИКУ



■ Западные геймеры с нетерпением ждут Heroes of Might and Magic V.



■ Летом в США выйдет игра «Ночной Дозор», разработанная Nival.

Год назад американский технологический холдинг **Ener1 Group** купил гордость российской игровой индустрии – **Nival Interactive**. Основатель студии **Сергей Орловский** был назначен президентом новой компании **Nival, Inc.** Однако геймеры США лишь сейчас узнали об экспансионистских настроениях новой компании. Ниваловцы основательно готовились к вторжению.

Итак, Nival Interactive объявила об открытии штаб-квартиры в Лос-Анджелесе (год назад в качестве североамериканской базы называли флоридский Форт Лаудердейл). Впрочем, важен не город, где обосновалась студия, а западная команда менеджеров, нанятая на работу. Сергей Орловский остается на посту президента компании. Исполнительным директором Nival Interactive теперь является **Ке-**



■ Кевин Бахус: «Повезло так повезло!»

вин Бахус (Kevin Bachus), ранее вкалывавший в **Microsoft** на благо консоли **Xbox**. Вице-президентом по развитию и маркетингу становится **Энтони Джекобсон** (Anthony Jacobson), опытный управленец, последние несколько лет проработавший рука об руку с культовым игровым **Америкэном Мак-Ги** (American McGee). В команду вошли еще несколько

американских ветеранов игровой индустрии. «У нас 5 студий, 300 талантливых разработчиков и 15 прибыльных игр в портфолио, – так заявило о компании руководство Nival. – Мы намерены делать высококачественные игры для PC, консолей нового поколения и мобильных устройств». По словам Бахуса, вслед за релизом **Heroes of Might and Magic V** компания сделает новый громкий анонс, и геймеры ахнут. Что ж, ждем новостей.

■ GTA СПАСЕТ TAKE-TWO

Издательство **Take-Two Interactive** никак не может выйти из «бизнес-штопора», в который попало после скандала вокруг **Grand Theft Auto: San Andreas**. Компания закончила первый квартал финансового года с почти 30-миллионными убытками. Причем, самой продаваемой игрой Take-Two осталась **San Andreas**. Ее сейчас отдают за 19.99 долларов. Второй по продажам является **Civilization IV** – за квартал было раскуплено 429 тысяч экземпляров этого стратегического хита.

Издатель в очередной раз убедился, что без серии **GTA** его дела шли бы еще хуже. Не удивительно, что в Take-Two чуть ли не молятся на талантливых игроделов из **Rockstar Games**. Руководство издательства пошло на беспрецедентный шаг и заключило специальное соглашение с ключевыми сотрудниками

компании, которая заведует **Grand Theft Auto**. Согласно договору, главные умы **Rockstar** получат 25 миллионов

долларов в ценных бумагах за обещание не покидать компанию в течение трех ближайших лет. За этот срок они должны будут сделать как минимум две игры серии **GTA**.



■ Grand Theft Auto кормит Take-Two.



■ Даже серия Civilization менее ценна для Take-Two, чем GTA.

VICTORY -
ПО-РУССКИ
ПОБЕДА

PlanetSide

ПОЛНОСТЬЮ НА РУССКОМ

Российские подразделения вступают в войну! Развертывание наших войск произойдет на территории сразу десяти обитаемых миров PlanetSide - онлайн-игры, где тысячи игроков со всего мира сражаются в непрекращающейся битве. Вступив в российское подразделение одной из трех воюющих сторон, ты пройдешь через битвы, поражающие размахом. Развивая своего персонажа, получая повышения и совершенствуясь в выбранной боевой специальности, ты сможешь использовать тяжелую технику и авиацию, неисчерпаемый оружейный арсенал и орбитальные бомбардировки, командовать армиями и сражаться на передовой!



**УЖЕ
В ПРОДАЖЕ**

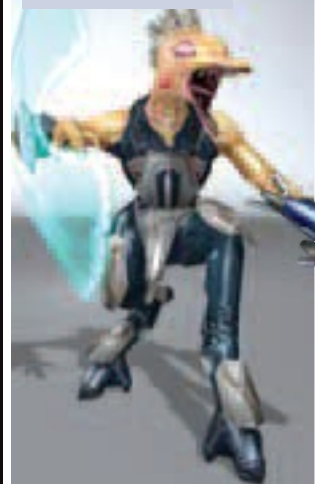
Сборный пункт добровольцев - на planetside.akella.com



© 2003-2006 Sony Online Entertainment Inc. PlanetSide, SOE, and the SOE logo are registered trademarks or trademarks of Sony Online Entertainment Inc. in the United States of America and other countries. All other trademarks are properties of their respective owners. All rights reserved.



■ В комиксе нас ждет встреча со старыми знакомыми.



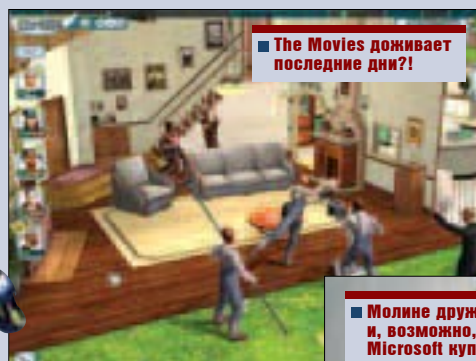
Игра по мотивам комиксов – явление заурядное, а вот комикс по мотивам игры – большая редкость. На вскидку вспоминаются только истории в картинках о Ларе Крофт и героине **BloodRayne**. И вот – новый громкий анонс. В июле выйдет 128-страничная графическая новелла, действие которой разворачивается во вселенной шутера **Halo**. Выпустит ее знаменитая **Marvel Comics**, компания, чьи художники придумали Людей Икс, Человека-Паука и других популярных персонажей.

■ Не пугайся – Daikatana не возвращается.

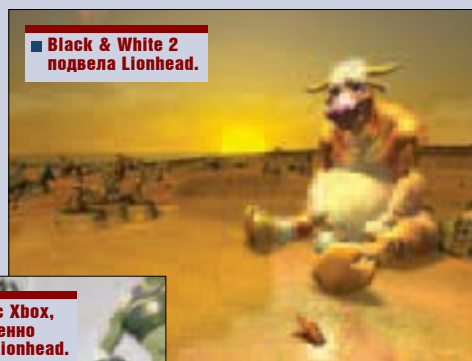


Российская студия **Step Creative Group** попала в комичную ситуацию, когда анонсировала для западной публики авантюру «**Вечера на хуторе близ Диканьки 2**». Или просто – **Dikanka 2**. Многие геймеры прочитали это название, как **Daikatana 2**, и решили, что в производство запущен сиквел печально-знаменитого шутера от **Джона Ромеро** (John Romero). Когда ситуация прояснилась, Step CG засыпали письмами с требованием сменить имя игры. Пришлось русским игроделам объяснять, что они не вправе менять название, придуманное классиком **Николаем Гоголем**.

МОЛИНЕ УВОЛИЛ 100 ЧЕЛОВЕК



■ The Movies доживает последние дни?!



■ Black & White 2 подвела Lionhead.



■ Молине дружит с Xbox, и, возможно, именно Microsoft купит Lionhead.

Еще недавно нам казалось, что дела у **Lionhead Studios** идут хорошо, как никогда. Только за прошлый год компания умудрилась выпустить сразу три игры: **The Movies**, **Fable: The Lost Chapters** и **Black & White 2**. Все три проекта были расхвалены критиками. Однако современный геймер привередлив, его вкусы постоянно меняются, и продажи **The Movies** и **Black & White 2** оказались куда ниже запланированных. Издательство **Activision** поспешило закрыть разработку консольных версий симулятора Голливуда. Неожиданно перед **Lionhead Studios** замаячили финансовые трудности. Тогда глава студии **Питер Молине** (Peter Molyneux) собрал своих отважных бойцов и сообщил, что ему придется расстаться с некоторыми из них. Из трех внутренних команд компании сколотят две. Лишних едоков (а их,

по разным сведениям, от 50 до 100 человек) отправили на биржу труда. В штате **Lionhead Studios** осталось 200 человек. Сейчас игроделы доделывают дополнение к **The Movies** – **Stunts & Effects**. Первый адд-он, вероятно, станет и последним – после его релиза компания собирается прекратить поддержку игры. Студия также работает над двумя пока не анонсированными проектами. Не надо быть провидцем, чтобы вычислить один из них – **Fable 2**. **Lionhead** пока официально не анонсировала сиквел, однако всем известно: игра находится в разработке (даже **Microsoft** это признает). Маловероятно, что создание второй части поручили другой студии. После сокращений с новой силой зацirkулировали слухи о покупке **Lionhead Studios**. В очереди к кассе стоят **Ubisoft** и **Microsoft**. Однако Молине не торопится продавать компанию.

ПОЛЕ БИТВЫ: DIGITAL ILLUSIONS

Издательство **Electronic Arts** зачастую напоминает избалованного ребенка, который не успокоится, пока не получит то, что хочет. Пару лет назад «электроникам» пожелала стать хозяйками шведской компании **Digital Illusions CE** (DICE), заработавшей репутацию на серии многопользовательских шутеров **Battlefield**. Однако акционеры DICE без особого восторга отнеслись к предложению EA. Компания не хотела терять независимость. Тогда «электроникам» стали тупо скупать акции DICE, не обращая внимания на чьи-то протесты. Они обхаживали одного держателя за другим. Дело шло медленно – инвесторы не горели желанием расставаться со своими ценными бумагами. Тем не менее, **Electronic Arts** накопила 68-процентный пакет акций. В **Digital Illusions** поняли, что сопротивляться дальше не



■ Battlefield 1942 – первый успех DICE.

имеет смысла. Оставшиеся владельцы ценных бумаг согласились уступить свои доли в компании – за каждую акцию «электроникам» пришлось заплатить на 30 процентов больше рыночной стоимости. Поглощение DICE завершится в сентябре.



■ В битве между DICE и EA победили американцы.

EVERQUEST II

и Полностью на русском -
СКОРО

ИГОТ 1000GIM

Что он сказал?..

ПОДРОБНОСТИ НА
everquest2.akella.com



© 2004-2006 Sony Online Entertainment Inc. EverQuest is a registered trademark and "Where Adventure Comes Alive" is a trademark of Sony Computer Entertainment America Inc. SOE and the SOE logo are registered trademarks in the U.S. and/or other countries. All other trademarks are properties of their respective owners. All rights reserved.





■ История BG&E не закончена!

Знающие люди в курсе – продажи приключенческого хита **Beyond Good & Evil** не оправдали надежд издательства **Ubisoft**. Как следствие, в прессе стали муссироваться слухи о том, что проект никогда не получит продолжения. К счастью, гениальный гейм-дизайнер **Мишель Ансель** (Michel Ancel), придумавший BG&E, умеет уговаривать. Согласно пока неподтвержденным данным, сиквел уже запущен в производство и будет выпущен на PC и консолях нового поколения в 2007 году. **Ubisoft** хранит молчание. Ансель же никогда не скрывал: «Beyond Good & Evil задумывалась как трилогия...»



■ Разработчики Halo взялись за новый шутер.

Берем парочку талантливых игроделов из компании **Bungie**, добавляем именитого разработчика из **Valve Software**, а также директора отдела разработок **Microsoft Game Studios** и получаем **Giant Bite Games**. Новая студия была основана в ноябре прошлого года, но лишь сейчас оповестила о своем существовании. Дело в том, что первое название компании, под которым она пыталась выйти из тени, было уже занято. Пришлось регистрировать новое имя, менять адрес веб-сайта... Когда все проблемы были улажены, команда занялась созданием мультиплатформенного шутера. Выбор жанра понятен – двое основателей студии работали над серией **Halo**, еще один – над **Half-Life 2**...

НАГРАДЫ НАШЛИ СВОИХ ГЕРОЕВ



■ Ричард Гэрриотт (слева), отец *Ultima Online*.



■ Тоби Гард и новая Лара – модель Карима Адебайб (Karima Adebibe).

Все больше почестей выпадает на долю именитых игроделов. Так, французское Министрство культуры присвоило рыцарское звание сразу трем культовым личностям: французу **Мишелю Анселю** (Michel Ancel) – за **Rayman**, **Beyond Good & Evil** и **King Kong**, французцу **Фредерикку Рейналу** (Frederick Raynal) – за первую часть **Alone in the Dark** и японцу **Сигеру Миямото** (Shigeru Miyamoto) – за сантехника Марио. Теперь они являются рыцарями Ордена искусств и литературы, наряду, например, с певцом **Дэвидом Боуи** (David Bowie). Однако, в отличие от британского рыцарства, французский титул не позволяет использовать сло-

во «сэр» перед именем. Не остался без награды и **Ричард "Lord British" Гэрриотт** (Richard Garriott). Легендарный разработчик получил престижнейшую премию **Game Developers Choice Award** от «Международной ассоциации игровых разработчиков» (IGDA). Коллеги по цеху отметили Гэрриотта за ролевую серию **Ultima** и **Ultima Online**,



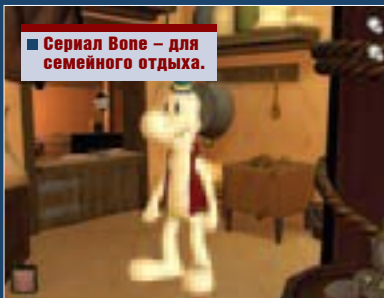
■ Миямото стал французским рыцарем.

фактически сформировавшую жанр MMORPG. Однако в современном мире награды получают не только разработчики игр, но и созданные ими проекты. В середине марта на полу бизнес-центра **Sony Metreon**, расположенного в Сан-Франциско, появилось шесть новых звезд. Их заложили в честь победителей премии **Walk of Game**. Своими звездами обзавелись игры (**StarCraft**, **EverQuest**, **Final Fantasy**) и люди – **Сид Мейер** (Sid Meier) и **Джон Кармак** (John Carmack). Удостоилась награды и Лара Крофт. **Тоби Гард** (Toby Gard), придумавший героиню **Tomb Raider**, пошутил: «Я чувствую себя счастливым папочкой».

КВЕСТ-РЕАНИМАТОРЫ

«Квест умер? Ничего подобного!» – с таким заявлением выступил в прошлом году **Дэн Коннорс** (Dan Connors), глава калифорнийской студии **Telltale Games**. Компания, где собрались «беженцы» из **Lucas Arts**, разрабатывает исключительно авантюры. Недавно американская инвестиционная компания **Keiretsu Forum** выписала **Telltale Games** чек на 1.4 миллиона долларов. В принципе, это немного, но маленькой студии сейчас нужна любая помощь. Деньги потратят на покупку новых лицензий и развитие технологий, ведь современные квесты должны быть красивыми. **Telltale Games** дебютировала игрой **Bone: Out from Boneville**, созданной по мотивам популярного в США комикса. Игра распространяется

через интернет и пользуется стабильным спросом. Второй эпизод **Bone: The Great Cow Race** вышел в апреле, и тоже не был обделен вниманием геймеров. А вскоре **Telltale Games** оживят **Сэма** и **Макса**, известных по квесту **Sam & Max Hit the Road**. Права на пса в шляпе и истеричного кролика уже куплены у автора – художника **Стива Пурцелла** (Steve Purcell).



■ Серия Bone – для семейного отдыха.



■ Сэм и Макс торопятся к геймерам.

Акелла

ЖАНР ACTION

ИДЕАЛЬНОЕ
ОГРАБЛЕНИЕ

Стивен Фостер и Роберт Тейлор совершили вместе немало шумевших ограблений. Но однажды Стивен предал своего напарника... Чтобы победить в игре, которую затеял его бывший друг, Тейлору придется собрать команду настоящих профи. Команду, которая совершит самые дерзкие кражи. И Лондон, Прага, Лос-Анджелес будут взбудоражены известиями о пропаже полотен Рембрандта и бесценного бриллианта.

Семь героев и 13 отдельных миссий

Одновременная координация действий персонажей; возможность наблюдать за происходящим с трех различных ракурсов

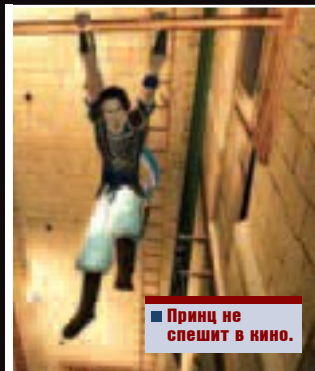
Напряженный сюжет в лучших традициях голливудских боевиков

Современные электронные устройства для нейтрализации охранных систем



© 2006 "Акелла"
© 2006 "Monte Cristo", © 2006 "EkoSystem.com"
Все права защищены. Неполное копирование преследуется.
Игры с доставкой www.cdgames.ru Оптовая продажа: (495) 363-4814
Тех. поддержка: (495) 363-4812 E-mail: support@akella.com
Представитель на Украине - "Мультитрейд" - www.multitrade.com.ua
Финанс ООО "Понет Навигатор" в Санкт-Петербурге
(дистрибуторское подразделение компании "Акелла")
Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д.37, телефон: (812) 252-49-65.





■ Принц не спешит в кино.

Киношники купили права на экранизацию экшена **Prince of Persia: The Sands of Time** почти два года назад. С тех пор новости о кинопроекте поступают с регулярностью одна в полгода. Нам уже известно, что снимать фильм будет компания **Disney**, а продюсером выступит знаменитый **Джерри Брукхаймер** (Jerry Bruckheimer), на чьем счету «Король Артур», «Пираты Карибского моря: Проклятие Черной Жемчужины» и дюжины других блокбастеров. А недавно мы узнали имя сценариста картины. Историю злоключений безымянного персидского принца запишет **Джеффри Нахмановф** (Jeffrey Nachmanoff), сочинивший сюжет фильма-катастрофы «Послезавтра».



■ Не видать теперь Китаю «Метро-2»!

В октябре 2004 года российский издатель компьютерных игр «Бука» открыл офис в Китае. Компания возлагала большие надежды на Поднебесную и намеревалась вести из Пекина все операции в азиатско-тихоокеанском регионе. Однако в марте «Бука» решила покинуть Китай. Причина закрытия офиса – ужесточение административных барьеров. Чтобы издать любую игру, нужно официальное разрешение, получить которое очень сложно – правительственные организации отдают предпочтение китайским компаниям. Ну, и не забывай о размахе пиратства, царящем в Поднебесной.

КТО ПОБЕДИТ В ВОЙНЕ ФОРМАТОВ?



■ Первый в мире домашний видеоплеер Blu-ray.



■ Скоро игры для Xbox 360 начнут выходить на HD-DVD.

Война форматов началась! Еще в конце прошлого года стало ясно: компании **Sony** и **Toshiba** не смогли договориться между собой о выработке единого формата видеозаписи. Первая в качестве приемника DVD предлагает диски Blu-ray, а вторая продвигает в массы HD-DVD. Sony связала судьбу **PlayStation 3** и Blu-ray, и ей подпели еще 100 мировых компаний, включая **Electronic Arts** и **Vivendi Universal Games**. За HD-DVD проголосовала **Microsoft**, три киностудии и многие другие фирмы.

Казалось бы, где объем больше, тот формат и лучше. На диск HD-DVD вмещается чуть меньше 20 гигабайт информации, а на Blu-ray – 25 гигабайт. Однако «болванки» HD-DVD дешевле, и их выпуск можно наладить на любом заводе, который занимается производством DVD. 23 мая в США в свободной продаже появятся



■ Один из первых фильмов, выпущенных в формате Blu-ray.

первые бытовые видеоплееры Blu-ray – по цене 999 долларов. Их изготовила компания **Samsung**. Одновременно в магазины поступят восемь фильмов, записанных в новом формате. Стоить они будут от 30 до 40 долларов.

Toshiba тоже не дремлет и уже продает домашние видеоплееры HD-DVD. Стоят они от 500 до 700

баксов. В апреле компания выпустила первую партию приводов для PC, поддерживающих новый формат, и вот-вот презентует HD-DVD-рекордеры. Чуть позже Microsoft начнет оснащать HD-DVD-приводами свою разрекламированную консоль **Xbox 360**.

Пока сложно предсказать, кто выиграет в начавшейся войне. История показывает: передовые технологии побеждают далеко не всегда. К примеру, в свое время оптические диски MiniDisc проиграли CD.

THQ СКУПАЕТ СТУДИИ



■ Juiced понравился геймерам, и критикам.

У издательства **THQ** разыгрался аппетит. За короткий срок компания приобрела сразу три студии. «PC ИГРЫ» уже рассказывали о покупке **Kaos Studios**. След за этой сделкой, THQ прибрало к рукам британскую **Juice Games**, разработчиков гоночного симулятора **Juiced**. Сейчас в студии корпят над **Juiced: Eliminator** для портативной консоли **PSP** и долгожданной **Juiced 2**.

Сразу после покупки Juice Games, THQ объявило о еще одном приобретении – **Vigil Games**. Студия располагается в те-

хасском городе Остин, и пока никак себя не показала. На счету молодой команды нет ни одного заверченного проекта. Однако руководство THQ верит в перспективных ребят и обещает анонсировать первую игру **Vigil Games** в течение ближайших месяцев. Сейчас студия спешно ищет главного программиста для участия в разработке высокотехнологичного приключенческого экшена. Вполне возможно, что именно для этого проекта THQ на днях лицензировало у компании **Epic Games** ее хваленый движок **Unreal Engine 3**.



■ Juiced 2 готовят к старту.

Акелла

MARC ECKOS
getting
CONTENTS UNDER PRESSURE

ATARI

ПРОЦЕСС РИСОВАНИЯ ГРАФИТЫ МАКСИМАЛЬНО ПРИБЛИЖЕН К РЕАЛЬНОМУ: СТОИТ ОСТАНОВИТЬ РУКУ С БАЛЛОПЧИКОМ, КАК ТУТ ЖЕ ПОЯВЛЯЮТСЯ ПОТЕРИ КРАСКИ

НАНОСИТЕ В ДРАКИ УДАРЫ
КОЛПАКАМИ И КОГТАМИ.
СОВЕРШАЙТЕ ЗАПЯТЫ.
ИСПОЛЬЗУЙТЕ ПОДРУЧНЫЕ
СРЕДСТВА В КАЧЕСТВЕ
ОРУЖИЯ

**НАБОР ИНСТРУМЕНТОВ
ВКЛЮЧАЕТ ТРАФФЕТЫ,
АЭРОЗОЛЬНЫЕ
БАЛЛОНЫ, ПАРКЕРЫ, А ТАКЖЕ
БАЛКИ ДЛЯ
ПОДРАБОТКИ**



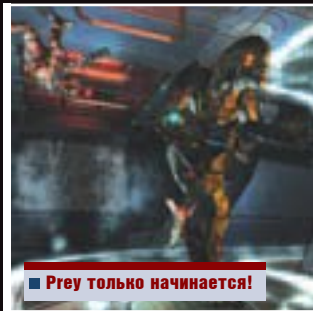
*eckō unltđ



© 2006 Atari. © 2006 Atari Inc. All rights reserved. ATARI, the ATARI logo, and classic Atari game titles and logos are trademarks or registered trademarks of Atari Interactive, Inc. or its affiliates. All other trademarks are the property of their respective owners. © 2005 Electronic Arts. Developed by The Collective. Powered by "Gears".
The Collective name and logo are trademarks of Foundation 3 Entertainment. Все права защищены. Информационное сопровождение. Издательство.
E-mail: support@atari.com | http://www.atari.com/games/us | Отдел продаж, Москва: +7(812)32-46-14, natasy@collective.ru
Сайт Геймера: (812)252-49-85, atari@mgm.ru | Россия на Day: (812)250-79-42, atari@day.ru
Продолжение из серии "Мультиплеер": www.multitask.com.ua | Телефон ООО "Торк Хаусинг": Санкт-Петербург (дополнительные подразделения компании "Асрум"), Санкт-Петербург: ул. Маршала Васильева, д.37 | телефон: (812) 252-49-85.



AKELLA



■ **Prey только начинается!**

Исполнительный директор **3D Realms** **Скотт Миллер** (Scott Miller) с оптимизмом смотрит в будущее и охотно рассказывает о планах компании. Так, чуть ли не сразу после выхода шутера **Prey** будет анонсирован сиквел – ключевые сюжетные повороты уже придуманы. Пока неясно, какой студии поручат разработку. Миллер также настаивает: **Duke Nukem Forever** рано или поздно выйдет, и 3D Realms тут же примется за следующую игру о Дюке. Ну, что тут сказать? Слов много, а дела мало. Последняя игра, разработанная 3D Realms и добравшаяся до магазинов, – пинболл-симулятор **Balls of Steel**, была издана в далеком 1998 году.



■ **Full Spectrum Warrior** хорош и для армии, и для геймеров.

Военно-воздушные силы Южной Кореи начали нанимать на службу профессиональных киберспортсменов. Их умения потребовались для участия в создании и тестировании авиасимуляторов, разрабатываемых для тренировки боевых пилотов. Из более чем трехсот корейских прогеймеров были отобраны пятеро. Они пройдут четырехнедельный курс молодого бойца, и уже в июне начнут трудиться на благо родной страны. В Министерстве обороны уверены: опыт киберспортсменов поможет изготовить лучшие тренировочные программы, которые когда-либо выпускались для нужд армии.

НОБЕЛЕВСКАЯ ПРЕМИЯ ЗА ИГРЫ



■ Увидев Уилла Райта, трудно поверить, что он – гений.

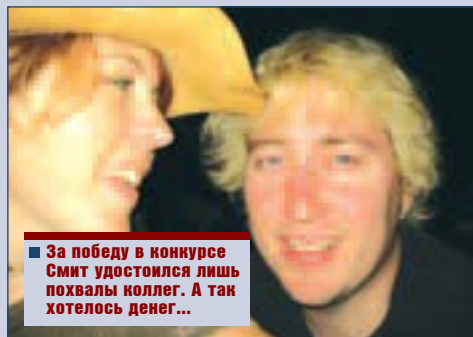


■ За **Gears of War**, новую игру **Epic Games**, Нобелевскую премию точно не дадут.

Игроделы решили получить Нобелевскую премию мира. Нет, это не шутка. На «**Конференции Разработчиков Игр**» (Game Developers Conference – GDC), состоявшейся в американском городе Сан-Хосе, именитые гейм-дизайнеры состязались друг с другом в конкурсе **Game Design Challenge**. Эта разминка для ума ежегодно проводится на GDC. Задача – придумать концепцию игры на заданную тему, например, про поэзию или любовь. В 2006 году разработчиков попросили поразмыслить над проектом, достойным Нобелевской премии мира.

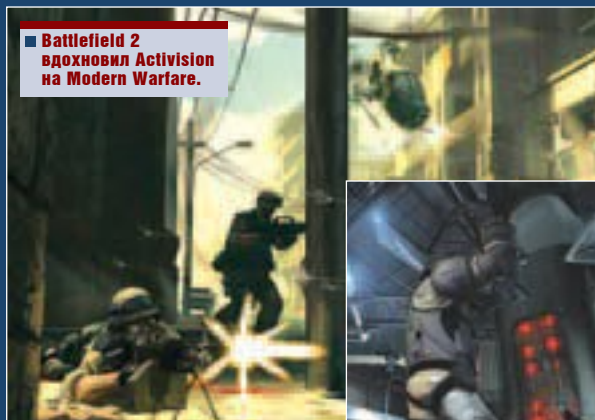
Дважды в Game Design Challenge побеждал создатель **The Sims** **Уилл Райт** (Will Wright). На этот раз он отказался от участия в конкурсе – видимо, устыдившись собственной гениальности. В поединке за виртуальную Нобелевскую премию схлестнулись главный дизайнер **Epic Games** **Клифф Блезински** (Cliff Bleszinski), автор консольного хита **Katamari Damacy** **Кейта Такахаси** (Keita Takahashi) и главный дизайнер культового экшена **Deus Ex** **Харви Смит** (Harvey Smith). Такахаси не смог придумать ничего интересного. Смит предложил игру для карманной приставки **Nintendo**

DS, с помощью которой люди встречались бы в реальной жизни в назначенное время в указанном месте и устраивали спонтанную акцию в поддержку мира. Наиболее оригинальную идею выдал Блезински. Он предложил геймерам побывать в шкуре жертвы. Ты начинаешь игру в качестве отца большого семейства, и твоя задача – уберечь жену и детей от гибели до конца войны. Однако аудитория, наблюдавшая за ходом конкурса, отдала предпочтение концепции Харви. Его и объявили победителем.

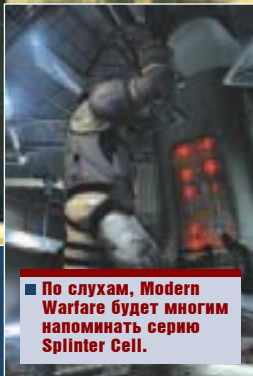


■ За победу в конкурсе **Смит** удостоился лишь похвалы коллег. А так хотелось денег...

В ACTIVISION УТЕЧКА



■ **Battlefield 2** вдохновил Activision на **Modern Warfare**.



■ По слухам, **Modern Warfare** будет многим напоминать серию **Splinter Cell**.

Игровые издательства никогда не торопятся представлять публике свои грядущие проекты – наверное, не хотят подкидывать конкурентам пищу для размышлений. Однако шила в мешке не утаишь. Вот и у **Activision** не получилось. Пронирливые журналисты путем подку-

па и шантажа вывели, что компания занята сразу двумя играми из военно-полевого цикла **Call of Duty**. Первая из них, как не трудно догадаться, – **Call of Duty 3**. Игра будет посвящена уже порядком поднадоевшей союзнической операции в Нормандии, развернувшейся в 1944 году. Если с **Call of Duty 3** все понятно, то второй проект стал полным сюрпризом. Действие **Call of Duty: Modern Warfare** развернется... в наши дни. Бравые воики из американских и британских спецслужб вступят в схватку с мировым терроризмом. Пресс-служба Activision отказалась комментировать просочившуюся в СМИ информацию, однако **Call of Duty: Modern Warfare** – игра, которая обязана была появиться. Не мог-

ло же руководство Activision спокойно смотреть, как **Electronic Arts** делает миллионы на **Battlefield 2**.

PSI Siberian Conflict

СИБИРСКИЙ
КОНФЛИКТ

Война Миров



КОНКУРС!

Отправьте на номер 9991 смс с кодом 5555ab12, где а и b - номера ответов на первый и второй вопросы. Каждый 20 участник, правильно ответивший на оба вопроса, получит лицензионную копию стратегии «Сибирский конфликт» от компании «Акелла». После окончания конкурса последние 5 цифр номеров победителей будут опубликованы на сайте компании «Акелла».

Вопрос 1: Какое из этих событий точно не могло послужить причиной взрыва на Тунгуске в 1908 году?
1. Падение метеорита
2. Крушение НЛО
3. Испытание атомной бомбы

Вопрос 2: В игре корабль пришельцев совершает посадку на Земле в 1966 году. Какое событие произошло годом раньше в реальной истории?
1. Высадка американцев на Луну
2. Первый выход человека в открытый космос
3. Полет Юрия Гагарина на борту корабля «Восток»

* Стоимость смс на номер 9991 для абонентов МТС и Билайн - 0,505 руб., для остальных операторов - 0,7 руб. Цены не включают НДС.

Особенности игры:

Боевые действия разворачиваются во времена холодной войны неподалеку от места падения Тунгусского метеорита.

Чтобы получить тактическое преимущество, вам придется не только детально ландшафт, но и погодные условия.

Убитые и захваченные в плен люди становятся строительным материалом для создания новых бойцов.

Пришельцы и люди: две расы, каждая со своей боевой техникой и оригинальными приемами ведения боя.

Вооружение, различающееся от привычных винтовок и пулеметов до взрывного арсенала: биологического, энергетического и контролирующего сознание.

© 2006 "Акелла".

© 2006 "Wraithframe Dreams".

Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется.

Игры с доставкой: www.cdgames.ru Оптовая продажа: (495) 363-46-14Тех. поддержка: (495) 363-46-12 E-mail: support@akella.comПредставитель на Украине — «Мультитрейд» — www.multitrade.com.ua

Филиал ООО «Пилот Навигатор» в Санкт-Петербурге (дистрибьюторское подразделение компании «Акелла»), Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д.37, телефакс: (812) 352-43-65.



М. Бегров

ВЛАДОМЕР



Акелла



■ **Starship Troopers** стала последней игрой **Strangelite**.

Британская студия **Strangelite Studios** рассталась с независимостью и присоединилась к другой компании-разработчику **Rebellion**. Мера, разумеется, вынужденная – в современных условиях, чтобы выжить, игроделам нужно держаться вместе. Тем более, если они, скажем прямо, не блещут талантом. **Strangelite** запомнилась топорным шутером **Starship Troopers** и двумя портами консольных игр на PC. **Rebellion** тоже специализируется на «среднячках», вроде экшена **Sniper Elite**. Кто знает, возможно, вместе две компании наконец-то создадут действительно классную игру?



■ **The Darkness** – мрачная игра с мрачным названием.

В конце прошлого года издательство **Majesco** продало все права и наработки по двум перспективным экшен-проектам: **Ghost Rider** и **The Darkness**. Тогда была оглашена сумма сделки – 8 миллионов долларов, но по непонятной причине остался незаключенным покупатель. На днях стало известно, что издавать **The Darkness** будет компания **Take-Two Interactive**. Скорее всего, ей же достался и **Ghost Rider**. Обе игры создаются по мотивам популярных комиксов. **The Darkness** интересна еще и тем, что разработкой проекта занята **Starbreeze Studios**, подарившая нам великолепный экшен **The Chronicles of Riddick**.

STAR WARS GALAXIES МОГУТ ЗАКРЫТЬ

Star Wars Galaxies доживает последние дни! По слухам, руководство компании **LucasArts**, представляющей «Звездные войны» в игровой индустрии, недовольно достижениями SWG. Многопользовательская ролевка, выпущенная **Sony Online Entertainment** в 2003 году, удостоилась неоднозначных рецензий со стороны критиков и геймеров. Миллионный экземпляр игры был продан минувшей осенью – сомнительное достижение на фоне триумфа **World of Warcraft**. А недавние изменения, направленные на упрощение геймплея и ускорение боевой системы SWG, отпугнули фэнов проекта. Многие говорили о том, что в **LucasArts** намерены не продлевать договор с **SOE**, а найти нового партнера и с его помощью сотворить другую онлайн-игру о джедаях и прочих «чубаках». По слухам, переговоры уже ведутся с руковод-

ством **Cryptic Studios**, авторами **City of Heroes** и знаменитой **BioWare**. Последняя, к слову, как раз открыла американский офис и сообщила о своих планах по созданию фантастической MMORPG.

Ясность внесла пресс-служба **LucasArts**. Она сообщила, что компания не собирается расходиться с **SOE** и не станет закрывать **Star Wars Galaxies**. Представитель **LucasArts** также намекнул, что в разработке находится еще одна MMORPG по мотивам «Звездных войн».

Несмотря на комментарии, слух о смерти SWG не угас. «Проверенные» источники уверяют, что половина программистов и художников, трудящихся над проектом, уже пакует вещи, а один из руководителей этой MMORPG **Раф Костер** (**Raph Koster**) ушел из **SOE**, не в силах наблюдать крах любимой игры.



■ Над **Star Wars Galaxies** нависла призрачная угроза.



■ Вот так, широко улыбаясь, **Костер** ушел из **SOE**.



■ А вдруг следующая **Star Wars**-MMORPG будет похожа на **City of Heroes**?

УРОКИ ФИЗИКИ ОТ AGEIA



■ В **Unreal Tournament 2007** нас ждет убийственная физика.

Компания **AGEIA Technologies** наконец-то выпустила «физический ускоритель» **PhysX**. Новинка просто необходима всем геймерам. Чип **PhysX** используется для максимально реалистичного отображения «физики» в играх и других программах. О поддержке возможностей «ускорителя» объявили свыше 60-ти мировых компаний, в том числе создатели таких первоклассных игр, как **Rise of Nations: Rise of Legends**, **Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter** и **Unreal Tournament 2007**. В ногу со временем идет и российский издатель «Акелла». Недавно

компания подписала договор о сотрудничестве с **AGEIA Technologies**. Возможности **PhysX** будут использованы на полную катушку в недавно анонсированной стратегии «**Империя превыше всего**».

Пока чип **PhysX** встраивается только в компьютеры фирменной сборки, но уже в мае он поступит в розничную продажу. В спину **AGEIA** дышит компания **Nvidia**. Она скооперировалась с разработчиками небезызвестного физического движка **Havok**. Новые топовые видеокарты **Nvidia** будут решать задачи по «физике» благодаря аппаратной поддержке технологии **Havok FX**.



■ **PhysX**. А на вид железа, как железа...

1C МУЛЬТИМЕДИА

АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ

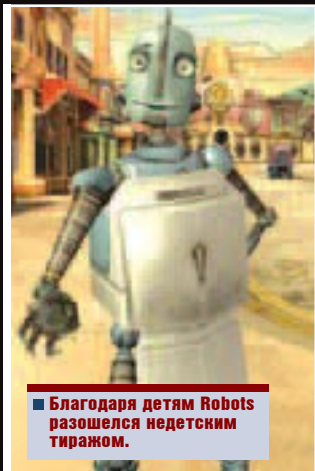
Для информации: все вопросы, связанные
с покупкой и установкой игр,
а также с 1C Multimedia, пожалуйста,
обращайтесь по телефону 1-800-
1200000, Москва, а/я 84/гос.
Смольнинского, 23/
Бокс 1, часы 10:00-18:00,
или по e-mail: 1c@1c.ru
или на сайте 1c.ru, адрес: 1c.ru

ЗВЁЗДНЫЕ ВОЛКИ 2



Xbow
www.xbow.ru

© 2005 3AO «1C». Все права защищены.
© 2005 X-BOW SOFTWARE.
Все права защищены.



■ Благодаря детям **Robots** разошелся не детским тиражом.

Позапрошлый финансовый год издательство **Vivendi Universal Games** завершило с убытками в размере 242 миллионов долларов. Дела шли из рук вон плохо. Однако 2005 год компания закончила с 49 миллионами прибыли. В чем секрет феноменального успеха? Ответ кроется в трех буквах – **WoW**. Именно онлайн-ролевая игра от **Blizzard Entertainment** вывела VU Games из лузеров в победители. Помимо **World of Warcraft**, хорошим тиражом разошлись и несколько других игр издательства: **F.E.A.R.**, **Robots** и консольный экшен **50 Cent: Bullet Proof**. В то время как Vivendi и Blizzard зарабатывали свои миллионы, 24-летний **Брайан Копп** (Brian Kopp) из Флориды через интернет-аукцион eBay продавал книжку «The Ultimate World of Warcraft Leveling & Gold Guide». По 15 баксов – штука. Однако издатель и разработчик **WoW** не позволили зарабатывать на своей игре и потребовали снять с продажи неофициальный гайд. В ответ Копп подал в суд на обидчиков, уверяя, что они нарушили Первую поправку Конституции США, гарантирующую свободу слова. Парень требует денежную компенсацию, однако маловероятно, что его иски будут удовлетворены.



■ **WoW** вытащил **Vivendi** из долгов.

УРКХАРТ СМЕНИЛ ПАРТНЕРА

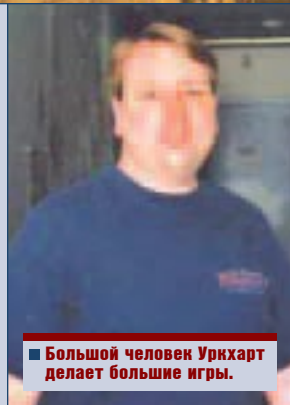


■ После **Planescape: Torment** у **Уркхарта** нет права на ошибку. О репутации надо заботиться.



■ Трудно поверить, но **Neverwinter Nights 2** может оказаться лучше первой части!

Разработка **Neverwinter Nights 2**, сиквела превосходной ролевой игры от **BioWare**, продвигается медленно, но верно. Проект создает **Obsidian Entertainment**, где собрались выходцы из **Black Isle Studios** во главе с **Фергюсом Уркхартом** (Feargus Urquhart). Уркхарт, напомним, стоял за такими легендарными играми, как **Fallout** и **Planescape: Torment**. Как нам стало известно, **Neverwinter Nights 2** – не единственный проект, над которым корпят в **Obsidian**. Недавно студия нашла себе еще одного богатого партнера – **Sega**. В последнее время это издательство из страны восходящего солнца пытается упрочить свои позиции в США и Европе. Поскольку предпочтения западных и японских геймеров отличаются, **Sega** пытается найти подход и к тем, и другим. В прошлом году издательство за 30 миллионов долларов купило студию **The Creative Assembly**, известную по страте-

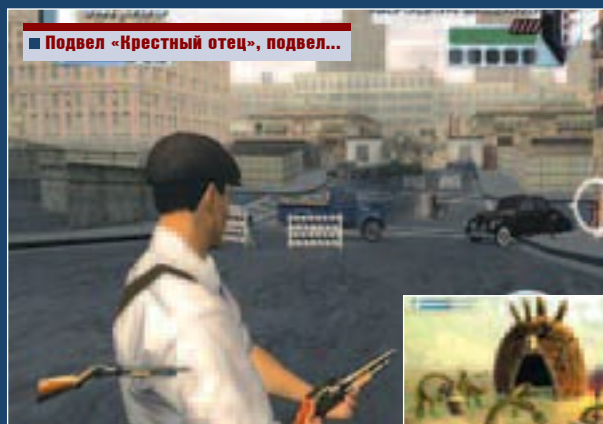


■ Большой человек **Уркхарт** делает большие игры.

гической серии **Total War**. Новый партнер поможет **Sega** завоевать любовь западных поклонников RPG. - Когда в **Sega** поняли, что нам нужна свежая RPG, мы ни секунды не сомневались, кому дать работу, - расхваливает **Obsidian** исполнительный президент **Sega of America Саймон Джеффри** (Simon Jeffery).

Оригинальная концепция ролевой игры была предложена лично Уркхартом. Новая RPG станет первым самостоятельным проектом **Obsidian** – до сегодняшнего дня студия «специализировалась» на сиквелах. **Sega** пока никак не расшифровала, что за игру она будет издавать. Известно лишь, что проект выйдет на PC и консолях нового поколения.

«КРЕСТНЫЙ ОТЕЦ» ПОКАРАЛ ЕА



■ Подвел «Крестный отец», подвел...



■ **EA** делает ставку на **Spore**.

Знаешь, сколько денег издательство **Electronic Arts** потеряло на экшене **The Godfather**? Ладно, можешь не гадать, не получится. Аналитики серьезного издания **Financial Times** предполагают, что «Крестный отец» ограбил компанию... на 800 миллионов долларов. Именно в такую сумму вылился перенос даты выхода игры. Планировалось,

что **The Godfather** попадет на прилавки магазинов осенью прошлого года, как раз к рождественскому покупательскому буму. Однако релиз перенесли на весну. Из-за этого, казалось бы, малозначимого факта акции издательства упали в цене примерно на 5 процентов. Переведем проценты в баксы и получим те самые пресловутые 800 миллионов.

Electronic Arts сейчас переживает не лучшие времена. Неудивительно, что руководство предоставило новый план развития компании. Отныне издательство будет в меньшей степени полагаться на раскрученные брэнды, вроде **Джеймса Бонда**, **Гарри Поттера** и «Властелина колец», и станет продвигать игры с оригинальной концепцией. Например, такие, как **Spore Уилла Райта** (Will Wright).



■ Дель Пьеро снова угодил на обложку.

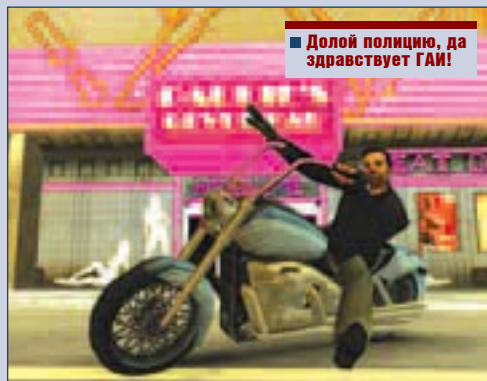
В конце апреля издательство **Electronic Arts** выпускает очередную часть футбольного сериала **FIFA World Cup**. Компания решила сделать подарок болельщикам, и в разных странах на обложке игры будут красоваться разные спортсмены. Так, Китай получит обложку с всенародным любимцем **Жи Женом** (Zhi Zhen). В Италии лицом FIFA World Cup станет **Алессандро Дель Пьеро** (Alessandro Del Piero), в Испании – **Ксави** (Xavi), в Великобритании – **Фрэнк Лампарт** (Frank Lampard). Ну, а в Северной Америке футбольных фэнов порадуют обложкой с капитаном сборной США **Клаудио Рейна** (Claudio Reyna).



■ Far Cry Instincts была успешна на Xbox.

Издательство **Ubisoft** купило все права на шутеры серии **Far Cry**. Сумма, за которую немецкая студия **CryTek** рассталась с созданной игровой вселенной, держится в тайне. Разработчик также передал право использовать движок **CryENGINE**. Фактически сделка означает, что CryTek не будет делать сиквел Far Cry, и не намерена продолжать сотрудничество с Ubisoft. Новый стратегический партнер немецких игроделов – американский гигант **Electronic Arts**. Впрочем, **Far Cry 2** быть! Разработкой сиквела, скорее всего, займется студия **Ubisoft Montreal**, чьи сотрудники уже набили руку на консольных версиях Far Cry.

➤ ROCKSTAR РАЗРАБАТЫВАЕТ GTA ONLINE?



■ Долой полицию, да здравствует ГАИ!



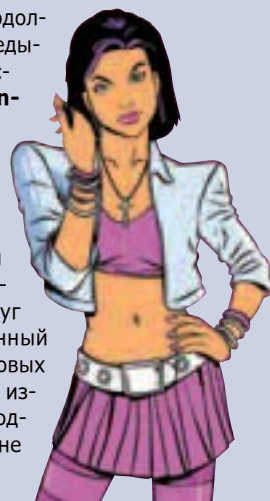
■ Не смену Карлу Джонсону приходит Иван Горбачев.

Rockstar North, чье имя золотыми буквами вписано в анналы игровой истории благодаря серии **Grand Theft Auto**, наняла на работу программистов, специализирующихся на сетях. Первое, что приходит на ум, – компания наконец-то решила превратить вселенную GTA в многопользовательский онлайн-проект. Вторая идея менее грандиозна, но тоже радует воображение – в следующей части знаменитой экшен-серии появится мультиплеер. И это здорово, ведь до сих пор многопользовательскую игру поддерживала лишь **Grand Theft Auto: Liberty City Stories** для переносной консоли **PSP**.

Не принимаем ли мы желаемое за действительное? Вряд ли. Шотландская компания искала программистов, специализирующихся в написании кода для игры через LAN, беспроводное соединение, а также онлайн. Объявление о приеме на работу висело на сайте Rockstar дольше месяца, то есть, скорее всего,

вакансий было несколько. Похоже, компания затевает действительно крупный проект.

Ну, а пока мы ждем новостей о следующей игре Rockstar, ее продолжают ругать почем зря за предыдущую. На днях с судебным иском против **Take-Two Interactive**, издателя **Grand Theft Auto: San Andreas**, выступил Пенсионный фонд американского города Флинт. В свое время организация приобрела акции Take-Two и сильно прогадала – из-за скандала, разразившегося вокруг патча **Hot Coffee**. Пенсионный фонд винит в своих финансовых потерях руководство игрового издательства. Дескать, знали, подлюги, о грядущем кризисе, но не предупредили акционеров!



➤ ШОКОЛАДНАЯ КИБЕР ZONA ШОК XXL



На правах рекламы



Наверное, ты даже не подозревал, что производители шоколадного батончика «ШОК XXL» увлекаются играми. Оказывается, так оно и есть. И поскольку геймер геймеру – друг и брат, они подарили нам большой праздник. С 25 апреля по 30 июня на дорогах России можно будет увидеть караван огромных грузовиков с логотипом «КИБЕР

ZONA ШОК XXL». Спросишь, что внутри? Начинка превосходная – в кузовах скрываются игровые площадки, стилизованные под космический корабль. Каждый звездолет вмещает две команды по 8 человек. Те, кто предвзято смотрит на обертки от «ШОК XXL», смогут принять участие в турнире по замечательной гонке **WipeOut Pure**. За победу дают новенькую суперсовременную карманную приставку, благодаря которой ты больше нигде и никогда не расстанешься с играми. Передвижные геймерские площадки сделают остановку в 12 крупнейших городах России: Москве, Санкт-Петербурге, Екатеринбурге, Ростове-на-Дону, Нижнем Новгороде, Челябинске, Волгограде, Казани, Новосибирске, Самаре, Уфе и Омске. Подробности – на сайте www.shok-xxl.ru.

1С МУЛЬТИМЕДИА

АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ

По вопросам рекламы, закупок
и аренды выставочного
и выставочного пространства
обращайтесь в отдел «1С» по телефону +7 (495) 707-0000, Москва, в.п. 5-4, ул.
Овчинникова, 21.
Тел.: +7 (495) 707-00-00, факс:
+7 (495) 707-00-00, e-mail: 1c@1c.ru





КОВРИК ЗА 600\$

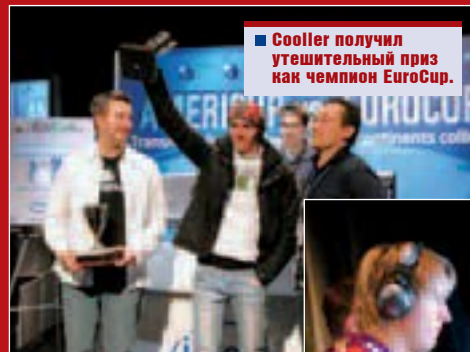
Интересный лот появился в конце марта на онлайн-аукционе **eBay**. На продажу выставили коврик для мыши знаменитого немецкого игрока в **Counter-Strike** – **mTw-Roman**. Автограф прилагается. Довольно быстро выяснилось, что у геймера фанатов хоть отбавляй – начальная ставка в пять евро всего за трое суток возросла в пересчете на американские деньги аж до 610 долларов. И это явно не предел – торги рассчитаны на десять дней. Правда, бывшему хозяину коврика вряд ли перепадет хоть цент, ведь лот выставил не он.



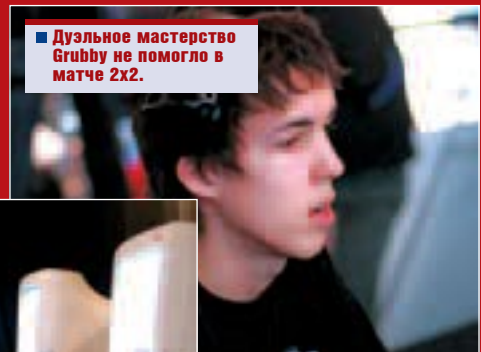
ПАТЧИМ QUAKE 4

К радости всех квакеров наконец-то вышел долгожданный патч для **Quake 4** версии 1.1, несущий огромное количество улучшений и новшеств (сюда входят и семь свеженьких карт для multiplayer). Из главного – отныне рейлган и шафт издают громкое гудение, значение **g_fov** можно поставить выше 110, появилась возможность выполнять стрейф-джамп от ступенек. Также заметно упростилось создание выделенного сервера. Теперь для этого не требуется наличие звуковой карты или мощной «видюхи». Ищи патч на диске к журналу.

БИТВА КОНТИНЕНТОВ



■ Cooler получил утешительный приз как чемпион EuroCup.



■ Дуэльное мастерство Grubby не помогло в матче 2x2.



■ Mouz-Blizzard в игре

С 24 по 26 марта в Нью-Йорке состоялось одно из самых грандиозных киберспортивных мероприятий этого года. Состязания под названием **TransAtlantic Showdown** собрали в центре **Time Warner** лучших игроков двух континентов – финалистов **EuroCup** и **AmeriCup**. Отечественных болельщиков интересовала, прежде всего, дисциплина **Quake 4**, в которой выступал **Cooler**. Однако, как выяснилось, россиянин практически не готовился к турниру, что вылилось в неуверенную победу в дебюте над французом **Winz**, а затем и в сокрушительное поражение от американца **Socrates**. Результаты 5:15 на карте **Blip-Tourney** и 5:25 на **TMP Lost Fleet** говорят сами за себя. А ведь среди участников не было традиционно сильных шведов. Зато обошлось без сюрпризов в номинации **Counter-Strike**, где чемпионы **ESWC 2005**, **compLexity**, в красивой поединке одолели «вечно вторых» **Mouz** из Германии. Последних даже не спасла великолепная стрельба **elementT**. Сенсацией можно назвать результаты **Warcraft III**

2x2, где многоопытный дуэт **Grubby** и **ToD** уступил корейцам **Spirit_Moon** и **Lucifer**, представляющих европейскую команду **mYm**. Проигравшие потеряли все шансы занять первое место, зато отхватили «бронзу» одолев клан **United 5**.

Quake 4 1x1:

- 1 место – **Socrates** (США);
- 2 место – **Cooler** (Россия);
- 3 место – **cha0t1cz** (США);
- 4 место – **Winz** (Франция).

Counter-Strike 5x5:

- 1 место – **compLexity** (США);
- 2 место – **Mouz** (Германия);
- 3 место – **Team 3D** (США);
- 4 место – **SoA** (Дания).

WarCraft III 2x2:

- 1 место – **mYm** (**Spirit_Moon**, **Lucifer**);
- 2 место – **RS** (**Axslav**, **Strifecro**);
- 3 место – **4K** (**Grubby**, **ToD**).

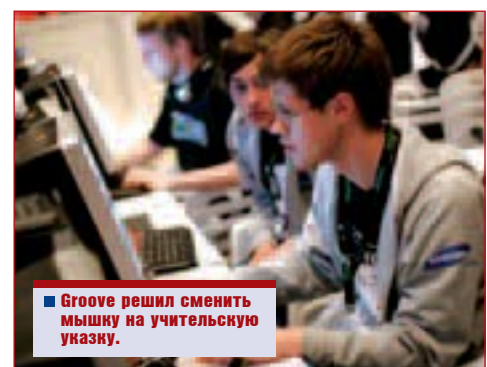
ПЕРЕМЕНЫ В VIRTUS.PRO



■ Noosh нашел себя в «Виртусах». Удастся ли это HEL1?

Затянувшаяся череда неудач сильнейшей российской CS-команды **Virtus.pro** подвигла менеджмент на крайние меры. После провала «Виртусов» на **Samsung Euro Championship** в «отставку» был отправлен бессменным капитан **Groove**. Вакантное место сразу же занял москвич **HEL1**, известный как **HELEнОСТЬ**. Причем, **VP** официально выкупили его контракт у столичного клана **Army of Angels** за 5000 долларов. Груз же не останется без дела, отныне он отвечает за подготовку **Virtus.pro** перед соревнованиями и разрабатывает тактику боя.

Напомним, что наибольших успехов команда достигла на чемпионате мира в Китае годичной давности. По прошествии нескольких месяцев проект покинул снайпер **Sally**, и от «золотой» пятерки теперь осталось только трое бойцов. На что способен новоиспеченный состав, покажет апрельский турнир **WEG Masters 2006**, который по иронии судьбы также пройдет в Поднебесной. Соперники на групповой стадии у россиян весьма сложные – **NoA**, **compLexity**, **Project_kr**.



■ Groove решил сменить мышку на учительскую указку.

СУДЬБА ГАЛАКТИКИ В ВАШИХ РУКАХ ВЫ ГОТОВЫ?

ФЛОТ

Молниеносная атака: ТIE-истребители или создание смертоносных "Разрушителей"?

ОРУЖИЕ

Звезда Смерти - грозное оружие, деморализующее врага. Но стоит ли использовать его сразу или лучше приберечь для решающего сражения?

ТВАРИ

Лабовая атака вражеской базы - далеко не самая эффективная тактика, однако, обходя противника с тыла, можно встретиться с голодными ринкорами.

ТАКТИКА

Стоит ли ждать окончания снежной бури? Может быть, следует броситься в атаку под прикрытием непогоды, презрев опасность?

АРМИИ

Многочисленные стальные монстры сравняют с землей базу противника, а массированные бомбардировки космического флота не оставят и следа от ваших врагов.

STAR WARS EMPIRE AT WAR



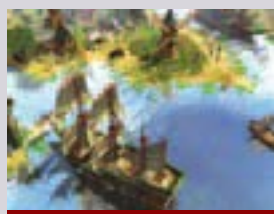
Повторите ли вы историю Звездных Войн или переписите ее заново - зависит только от вас. Хороший ли вы полководец? Ответ на этот вопрос будет дан в ожесточенных боях за судьбу галактики. В качестве Верховного Главнокомандующего вы окажетесь в эпицентре событий. Забудьте про утомительный сбор ресурсов. Ваше место - на поле битвы, ваша цель - уничтожение врага. Возглавьте Альянс повстанцев и уничтожьте Империю. Присоединяйтесь к темной стороне и сокрушите мятежников, используя "Звезду Смерти". Так или иначе, каждый солдат, батальон или флот будут в полном вашем распоряжении. WWW.EMPIREATWAR.COM



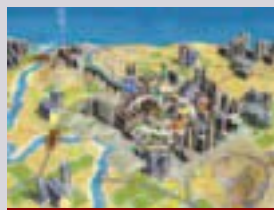
По вопросам оптовых закупок обращайтесь в фирму "1C": 123056, Москва, а/я 64, ул. Селезневская, 21. Тел.: (495) 737-92-57, факс: (495) 681-44-07 admin1c@1c.ru, www.1c.ru

LucasArts и логотип LucasArts являются торговыми марками Lucasfilm Ltd. © 2006 Lucasfilm Entertainment Company Ltd. или Lucasfilm Ltd. & TM. Все права защищены. GameSpy и логотип "Powered by GameSpy" являются торговыми марками GameSpy Industries, Inc. Все права защищены. Игра распространяется на территории России, стран СНГ и Балтии фирмой «1C» по лицензионному договору с компанией Activision. Центральное изображение не является секретом из игры.





■ Age of Empires III



■ Civilization IV



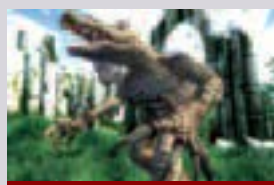
■ Commandos: Strike Forces 2



■ Dungeons & Dragons Online: Stormreach



■ Star Wars: Empire at War



■ The Elder Scrolls IV: Oblivion3

ГОРДОСТЬ МАГНАТОВ

ЛИДЕРЫ ПРОДАЖ В США И КАНАДЕ / ФЕВРАЛЬ – МАРТ 2006 ГОДА

Название игры

Издатель

26 февраля – 4 марта

- | | |
|---|-------------------------|
| 01. The Sims 2: Open for Business | Electronic Arts |
| 02. Star Wars: Empire at War | LucasArts |
| 03. The Lord of the Rings | Electronic Arts |
| 04. World of Warcraft | Vivendi Universal Games |
| 05. The Lord of the Rings | Electronic Arts |
| 06. Dungeons & Dragons Online: Stormreach | Atari |
| 07. The Sims 2 | Electronic Arts |
| 08. Age of Empires III | Microsoft |
| 09. Zoo Tycoon 2 | Microsoft |
| 10. Civilization IV | 2K Games |

5 – 11 марта

- | | |
|---|-------------------------|
| 01. The Sims 2: Open for Business | Electronic Arts |
| 02. Star Wars: Empire at War | LucasArts |
| 03. The Lord of the Rings | Electronic Arts |
| 04. World of Warcraft | Vivendi Universal Games |
| 05. The Lord of the Rings (Collector's Edition) | Electronic Arts |
| 06. Dungeons & Dragons Online: Stormreach | Atari |
| 07. Age of Empires III | Microsoft |
| 08. Civilization IV | 2K Games |
| 09. The Sims 2: Nightlife | Electronic Arts |
| 10. Battlefield 2 | Electronic Arts |

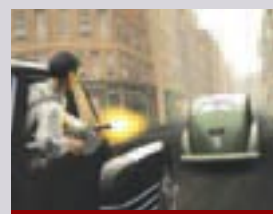
ЛИДЕРЫ ПРОДАЖ В ВЕЛИКОБРИТАНИИ/ФЕВРАЛЬ 2006 ГОДА

12 – 18 марта

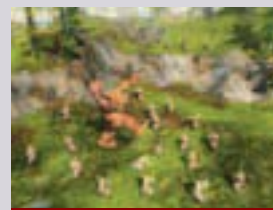
- | | |
|------------------------------------|-------------------------|
| 01. The Sims 2: Open for Business | Electronic Arts |
| 02. The Lord of the Rings | Electronic Arts |
| 03. Star Wars: Empire at War | LucasArts |
| 04. The Sims 2 | Electronic Arts |
| 05. Football Manager 2006 | SEGA |
| 06. World of Warcraft | Vivendi Universal Games |
| 07. Commandos: Strike Force | Eidos Interactive |
| 08. Rome: Total War – Gold Edition | SEGA |
| 09. The Sims 2: Nightlife | Electronic Arts |
| 10. Age of Empires III | Microsoft |

19 – 25 марта

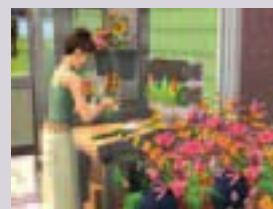
- | | |
|------------------------------------|-------------------------|
| 01. The Elder Scrolls IV: Oblivion | Take-Two Interactive |
| 02. The Sims 2: Open for Business | Electronic Arts |
| 03. The Lord of the Rings | Electronic Arts |
| 04. The Godfather | Electronic Arts |
| 05. The Sims 2 | Electronic Arts |
| 06. World of Warcraft | Vivendi Universal Games |
| 07. Star Wars: Empire at War | LucasArts |
| 08. Football Manager 2006 | SEGA |
| 09. Commandos: Strike Force | Eidos Interactive |
| 10. Rome: Total War – Gold Edition | SEGA |



■ The Godfather



■ The Lord of the Rings: The Battle for Middle-earth II



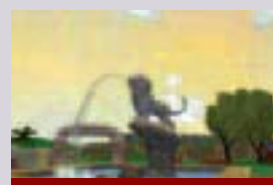
■ The Sims 2: Open for Business 2



■ World of Warcraft 2



■ The Sims 2



■ Zoo Tycoon 2

Ну, наконец-то закончился период зимней спячки в чартах по обе стороны Атлантики! Связано это, разумеется, не с весной, а с выходом сразу нескольких первоклассных игр, которые просто не могли «пролететь» мимо TOP 10. Они и потеснили старичков с насиженных мест.

Лучше всех подготовилось американское издательство **Electronic Arts**. **The Sims 2: Open for Business** без труда взобралась на самую вершину рейтинга продаж. Впрочем, иначе и быть не могло. Очередной адд-он, созданный студией **Maxis**, стоило купить хотя бы ради того, чтобы услы-

шать, как звучит песня **Depeche Mode** на симовском языке-тарбарашине.

Другой козырь EA – стратегия **The Lord of the Rings: The Battle for Middle-earth II**. Ничего принципиально нового в сиквеле нет, однако всем плевать. Благодаря знаменитому названию игра расходится, как горячие пирожки.

А вот с **The Godfather** у «электроников» случился прокол. На эту игру по кинолицензии потратили огромные деньги, а в итоге – четвертое место «хит-парада» Великобритании в премьерную неделю. Откровенная неудача. Правда, «Крестный отец» здорово стартовал на консолях, так

что, возможно, в Electronic Arts не сильно расстроились. У **The Godfather** все равно не было ни малейшего шанса забороть **The Elder Scrolls IV: Oblivion**. Учитывая, насколько высок интерес к четвертой части культовой ролевой серии, можно предположить, что и в Северной Америке шедевр **Bethesda Softworks** тоже дебютирует под номером 1. Игра удостоилась хвалебных рецензий по всему миру, так что, скорее всего, она надолго задержится в десятке лучших.

За чартами присматривал
Иван "Nemezido" Гусев

ИГРОВЫЕ РЕЛИЗЫ

Май – июль 2006 года

За разницу между намеченными
и реальными датами релизов
редакция ответственности не несет.

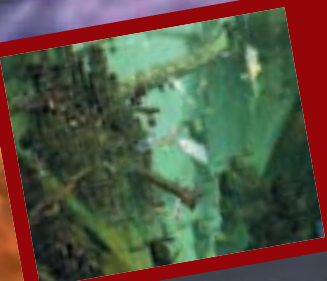
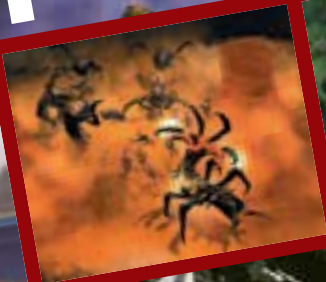
Название	Жанр	Дата выхода
2006 FIFA World Cup	Sports	Весна 2006
Auto Assault	MMORPG	Весна 2006
Bad Day L.A.	Action	Весна 2006
Bone: The Great Cow Race	Adventure	Весна 2006
Broken Sword: The Angel of Death	Adventure	Лето 2006
Cars	Action	14 июля 2006
City Life	Simulation	12 мая 2006
City of the Dead	Shooter	Весна 2006
Civilization IV: Warlords	Strategy	Лето 2006
Condemned: Criminal Origins	Shooter	Весна 2006
Crime Stories	Adventure	Весна 2006
Dark Messiah of Might & Magic	Action	Лето 2006
Desperados 2: Cooper's Revenge	Strategy	Лето 2006
Devil May Cry 3: Dante's Awakening	Action	Весна 2006
Dreamfall: The Longest Journey	Adventure	Весна 2006
Dungeon Siege II: Broken World	Action RPG	Лето 2006
El Matador	Shooter	Лето 2006
Fear Factor: Unleashed	Adventure	Май 2006
Fenimore Fillmore's Revenge	Adventure	II квартал 2006
FIFA Street 2	Sports	II квартал 2006
Final Fantasy XI: Treasures of Aht Urhgan	MMORPG	Весна 2006
FlatOut 2	Racing	Май 2006
FUEL	Racing	Май 2006
Full Spectrum Warrior: Ten Hammers	Shooter	Весна 2006
Ghost Wars	Strategy	Май 2006
GTR 2	Racing	Лето 2006
Guild Wars: Factions	MMORPG	II квартал 2006
Half-Life 2: Episode One	Shooter	31 мая 2006
Heart of Empire: Rome	Strategy	17 мая 2006
Heavyweight Thunder	Sports	Весна 2006
Hell Tycoon	Simulation	06 июня 2006
Heroes of Might and Magic V	Strategy	II квартал 2006

Название	Жанр	Дата выхода
Hitman: Blood Money	Action	Весна 2006
Jaws Unleashed	Action	Май 2006
Keepsake	Adventure	Весна 2006
Mage Knight: Apocalypse	RPG	Весна 2006
Monster Madness	Action	Лето 2006
Outrun 2006: Coast 2 Coast	Racing	Весна 2006
Pac-Man World Rally	Racing	Лето 2006
Paradise	Adventure	Весна 2006
Pirates of the Caribbean Online	MMORPG	Лето 2006
Playboy: The Mansion - Private Party	Simulation	Май 2006
Prey	Shooter	Лето 2006
Resident Evil 4	Action	Лето 2006
Rise & Fall: Civilizations at War	Strategy	Июнь 2006
Rise of Nations: Rise of Legends	Strategy	Весна 2006
Rogue Trooper	Action	25 апреля 2006
Seed	MMORPG	02 мая 2006
SpellForce II	RPG/RTS	Весна 2006
Sword of the Stars	Strategy	II квартал 2006
The Apprentice	Adventure	Весна 2006
The Movies: Stunts & Effects	Simulation	Весна 2006
The Sacred Rings	Adventure	Июнь 2006
The Secrets of Da Vinci: The Forbidden Manuscript	Adventure	Весна 2006
TimeShift	Shooter	09 мая 2006
Titan Quest	Action RPG	30 июня 2006
Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter Shooter		Май 2006
Tortuga: Two Treasures	Action	Май 2006
Trainz Railroad Simulator 2006	Simulation	Весна 2006
Wildlife Park 2	Simulation	23 июня 2006
X-Men: The Official Movie Game	Action	Май 2006
Urban Chaos: Riot Response	Shooter	II квартал 2006
Zoo Tycoon 2: African Adventure	Simulation	Май 2006

РОССИЙСКИЕ РАЗРАБОТКИ

Название	Разработчик	Издатель	Жанр	Дата выхода
Diver: Deep Water Adventures	Биарт	Новый Диск	Simulation	II квартал 2006
Heavy Duty	Primal Software	Акелла	Action	Август 2006
Heroes of Annihilated Empires	GSC Game World	GSC World Publishing	Strategy	III квартал 2006
Jagged Alliance 3D	MiST Land South	GFI	Strategy	III квартал 2006
Maelstrom	KDV Games	1C	Strategy	III квартал 2006
PT Boats: Knights of the Sea (Морской охотник)	Акелла	1C	Simulation	Осень 2006
S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl	GSC Game World	GSC World Publishing	Shooter	When it's done
Swashbucklers: Blue & Grey	Акелла	1C	Action	II квартал 2006
Warfare	MiST Land South	GFI	Strategy	II квартал 2006
You Are Empty	Digital Spray Studios	1C	Shooter	2006
В тылу врага 2	Best Way	1C	Strategy	II квартал 2006
Вечера на хуторе близ Диканьки 2	Step Creative Group	1C	Adventure	III квартал 2006
Волкодав: месть Серого пса	Primal Software	Акелла	Action/RPG	2006
Восхождение на трон	DVS	1C	Strategy	2006
Вторая Мировая	1C	1C	Strategy	2006
Искусство ограбления	PIPE Studio	1C	Action	2006
Завтра война	CrioLand	1C	Simulation	2006
Звездные волки 2	Xbow Software	1C	Strategy	II квартал 2006
Казачи 2: Битва за Европу	GSC Game World	GSC World Publishing	Strategy	Июнь 2006
Комбат	3AGames	GFI	Strategy	2006
Обитаемый остров: Землянин	Step Creative Group	Акелла	Adventure	III квартал 2006
Отель «У погибшего альпиниста»	Electronic Paradise	Акелла	Adventure	Август 2006
Параграф 78	Gaijin Entertainment	1C	Action	2006
С.М.Е.Р.Ш.	Game Forge Interactive	Акелла	Strategy	III квартал 2006
Санитары подземелий	1C	1C	RPG	2006
Танита или Морское Приключение	Акелла	Акелла	Adventure	Май 2006
Ядерный титбит 2	VZlab	Бука	Adventure	Апрель 2006

ОБРАТИ ВНИМАНИЕ!



В ожидании хита

Field Ops

52

Micro Machines v.4

54

2006 FIFA World Cup

54

Desperados 2:
Cooper's Revenge

56

Black and White 2:
Battle of the Gods

56

Wildlife Park 2

58

Act of War:
Государственная
Измена

58

60

Spellforce 2:
Shadow Wars

62

Stranglehold

64

Rise of Nations:
Rise of Legends

66

Завтра Война

68

Fallen Lords:
Другой Мир

70

X-Men:
The Official Movie Game

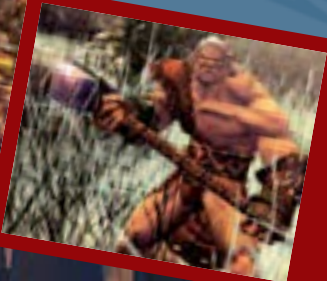
72

Rush for Berlin

74

Loki

76



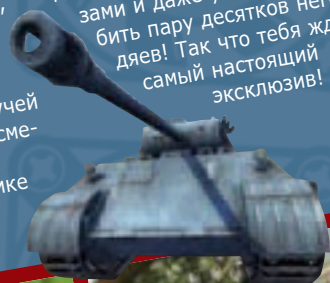
НА ЗЛОБУ ДНЯ

Нынешние превью получились на редкость злыми. Причем редакция в этом совершенно невиновата. Это все разработчики, вместо того чтобы сеять с экранов светлое, доброе, вечное, заставляют брать в руки табельный шотган и мочить всех направо и налево. Самый злым проектом нынешнего номера можно смело назвать гонконгский боевик **Stranglehold**. В редакции его уже успели окрестить новой вариацией на тему **Max Payne**. Так оно или нет, мы узнаем только после релиза. Зато сейчас можно вдоволь пошмаковать заряженные энергией Джона Ву скриншоты.

Подумать только, даже некогда добрая и пушистая **Black and White** окончательно перестала походить на «Тамагочи» и отныне распугивает слабоонервных геймеров армиями нежити. Добро и зло? Черное и белое? Дудки! **Battle of The Gods** приказывает бояться! Точно замерзшие суслики, дрожат в своих норах, гнездах и лабиринтах мифических существ. Злобный бог Сет расстроил четырех разудалых героев Loki, а получить по мордасам придется им. Вконец распоясались инопланетяне. Но ничего, уж **Rise of Legends** поможет разобраться с гуманоидами по всей строгости. И не од-

ной, а сразу двум расам: изобретателям Винчи и скамочным Алимам. Поверь, внеземные Куотлы уже писаются в полистиленовые штанишки. На радостях перед выходом очередного фильма, на тропе войны вышли «Люди Икс». Вечно молодой, но уже без желтых подгузников, Росамха затачивает знаменитые шампуры-когти. Двум другим героям, Ночному Змею и Айсбергу, железяки не нужны, они с легкостью обходятся природными способностями. В общем, нас ждет суровый экшен с кучей трупов и фирменным иксменовским выпендрежем. В славной стране Америке тоже не все спокойно.

Дополненная и улучшенная стратегия в реальном времени **Act of War: High Treason** предлагает отомстить за убийство президента крутым террористам из Консортциума. Таких голыми руками не возьмешь! Придется подключать наемников и военно-морские силы США. Именно появление этих видов войск станет главной фишкой грядущего адда-она. Мы видели игру своими глазами и даже успели прибить пару десятков негодяев! Так что тебя ждет самый настоящий эксклюзив!



Нас частенько просят больше писать о потенциальных хитах. Оно и понятно – они всегда на слуху. Мы бы и рады, да только объем журнала не позволяет публиковать несколько материалов сразу, посвященных одному и тому же проекту. Эта рубрика позволит тебе заглушить информационный голод: здесь тебя ждут свежие подробности о самых ожидаемых играх.

В ожидании ХИТА

BATTLEFIELD 2142

ЖАНР ИГРЫ: Multiplayer First-Person Shooter

ДАТА ВЫХОДА: IV квартал 2006 года

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ:

eagames.co.uk/products.view.asp?id=8414



Battlefield 1942 эксплуатировал неиссякаемую тему Второй мировой. Действие сиквела разработчики перенесли в эпоху современности. Вопрос: какой временной отрезок затронут события следующей части серии? Не надо быть семи пядей во лбу, чтобы сообразить: **Battlefield 2142** перенесет тебя в относительно недалекое будущее.

По задумке парней из **Digital Illusions** в следующем столетии нашу планету ждет... новый ледниковый период. Большая часть населения погибнет, а оставшиеся в живых передерутся за клочки земли, которые не покрыты льдом (на засне-

женных просторах ни черта не растет, а кушать хочется всегда). Отношения будут выяснять бойцы Европейского Союза (European Union) и Паназиатской Коалиции (Pan Asian Coalition). Оружие и экипировка сплошь футуристические – всяческие высокотехнологичные винтовки, гранаты, использующие электромагнитный импульс, и активный камуфляж. Равно как и техника – авторы упоминают здоровенных боевых роботов и авиацию будущего. Естественно, предусмотрен и командный мультиплеер на 64 игрока с системой наград и званий. Жди материю по игре в ближайших номерах.

Шутер **You Are Empty** привлек наше внимание еще – страшно сказать – на **КРИ'2004**. Год спустя опять же на КРИ разработчики хвастались первыми набросками геймплея. С тех пор о проекте ни слуху, ни духу. Пришлось наведаться к «1С», издателю You Are Empty, и провести небольшое расследование. Авторы закончили работы по наполнению игры и принялись за сборку уровней. О геймплее мы расскажем в ближайших номерах, а сейчас спешим поделиться информацией о сценарии. Львиная доля сюжета будет подаваться при помощи анимационных роликов, выполненных в стиле

noir. Видео раскроет истинную сущность и причины Эксперимента (действие, напомним, происходит в советском городке, жители которого превратились в страшных мутантов). Более того, ролики помогут сделать осмысленный Выбор в финальной сцене игры. За эту часть игрового наполнения отвечает профессиональный аниматор, участник и призер ряда международных конкурсов Анатолий Лавринишин. Сотрудники «1С» признались, что после **E3** будет выпущен новый трейлер You Are Empty, содержащий нарезки вышеупомянутого видео. Он непременно появится и на нашем диске.

YOU ARE EMPTY

ЖАНР ИГРЫ: First-Person Shooter

ДАТА ВЫХОДА: Осень 2006 года

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ:

www.youareempty.com



SID MEIER'S CIVILIZATION 4: WARLORDS

ЖАНР ИГРЫ: Turn-Based Strategy

ДАТА ВЫХОДА: Июль 2006 года

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ:

www.firaxis.com/games/game_detail.php?gameid=13



И журналисты, и геймеры приняли четвертую «**Цивилизацию**» очень тепло. Шутка ли, игра продалась тиражом более 1000000 копий. В общем, появление адд-она было предопределено. Получи и распишись – **Sid Meier's Civilization 4: Warlords** выйдет уже в июле этого года. Список особенностей адд-она достаточно стандартен: десяток новых лидеров, полдюжины дополнительных цивилизаций, три невиданных ранее чуда света, расширенный набор зданий и ресурсов, патчи и дополнения к оригинальной игре. Шесть сценариев будут включать: объединение Китая (350 до н.э.),

Пелопонесские войны (430 до н.э.), экспансию Александра Македонского (330 до н.э.), расцвет Римской империи (300 до н.э.), нашествие викингов (800 н.э.) и завоевания Чингис-хана (1206 н.э.). Казалось бы, ничего выдающегося, но мы верим, **Сид Мейер** (Sid Meier) найдет, чем нас удивить. Да вот хотя бы загадочными суперюнитами-варлордами, в честь которых адд-он получил такое название. Или, например, государствами-вассалами: игрок при должной сноровке сможет поработить соседние страны и диктовать им свою волю. Мы уже готовим де-нежки. А ты?!



Empowered by Innovation

NEC Display Solutions 

Видеть больше!

NEC

Компания NEC Display Solutions выпускает, широкую гамму ЖК-мониторов, начиная от моделей начального уровня, и заканчивая мониторами для самых требовательных профессионалов. Все мониторы отличаются запоминающимся высокотехнологичным дизайном, изображением высочайшего качества и широким набором дополнительных функций

NEC MultiSync® LCD 20WGX² - широкоэкранный монитор для игр и не только! Контрастность 700:1, фантастическая яркость 470 кд/м² и режим DVM (Dynamic Visual Mode) гарантируют совершенное качество воспроизведения и исключительную яркость цветов при работе с приложениями любого типа. В сочетании с высококачественной IPS-матрицей с полным временем отклика 12мс и углами обзора 178 градусов по горизонтали и вертикали, этот монитор становится незаменимым для игр и мультимедиа - приложений.

Представительство в Москве: Тел.: (495) 937-8410, Факс: (495) 937-8200

Легион
Тел.: (495) 601-9040
(812) 327-3129
www.legion.ru

DISTI GROUP
Тел.: (495) 745-9856
(495) 745-8464
www.distigrp.ru

Ланк
Тел.: (495) 730-2829
(812) 325-6666
www.lanck.ru

Вобис
Тел.: (495) 796-9228
www.vobis.ru

КомпьюЛинк
Тел.: (495) 737-8866
www.compulink.ru

FIELD OPS

ИЗ ШТАБА В ПЕКЛО

Digital Reality объявила войну мировому терроризму. Студия, за плечами которой небезызвестные *D-Day*, *Haegemonia: Legions of Iron* и *Desert Rats vs. Afrika Korps*, ныне трудится над невиданным

доселе гибридом экшена и стратегии под названием *Field Ops*.

Посвящать общественность в детали геймплея разработчики не торопятся. Пиарщики лишь констатируют факт: игрок предстает либо командиром отряда и взирает на бои из поднебесья, либо непосредственным участником событий и наблюдает за происходящим от первого лица.

В распоряжении каждой из сторон восемь категорий солдат, правдоподобное оружие и разнообразная техника.

Field Ops моделирует военные действия на земле, воде и в воздухе. Однако большая часть обещаний звучит довольно избито. Высококласную и реалистичную графику «гарантирует» каждый второй разработчик, но в



■ Картинку уровня Battlefield 2 не демонстрировала еще ни одна стратегия.

данном случае у нас есть действительно эффектные скриншоты. Жаль, физическую модель на картинках не увидишь. Парни из Digital Reality утверждают, что все объекты подчиняются законам Ньютона, а бойцы еще и анимированы с помощью motion capture.

Искусственный интеллект авторы тоже расхваливают на все лады. Враг, якобы, оказывается одинаково достойное

сопротивление как в стратегической фазе, так и в экшен-части. Если же электронный мозг тебя не устроит, на ручку придет мультиплеер. Запланировано несколько режимов игры и всемирная доска почета, куда попадут лучшие борцы со злом.

К сожалению, нам пока так и не удалось разглядеть в игре пресловутую «изюминку». Неужто авторы готовят сюрприз?

ОТ ПЕРВОГО ЛИЦА



■ Разработчики кичатся «уникальностью» своей Action/RTS, а ведь попытки скрещивания двух жанров предпринимались уже не раз. Вспомни легендарную *Battlezone* или экзотическую *Savage: The Battle for Newerth*. Да мало ли еще интересных примеров! Готовящийся к выходу в июне этого года проект *Rise & Fall: Civilizations at War* тоже построен на совмещении RTS- и FPS-геймплея!



■ Будь осторожен на бильярдном столе. Шары частенько перенатываются!

Скажи, дорогой читатель, любишь ли ты играть в машинки? Уверены, обожаешь. Мы тоже с радостью вспоминаем то беззаботное время, когда среди разбросанных по столу учебников стремительно носились маленькие порше и шевроле.

Micro Machines V4 возвращает нас в детство. Вместо порядком надоевших мегапо-

лисов и дорогих иномарок она предлагает на выбор необычные трассы и маленькие игрушечные машины. Гонки по обеденному столу, полный опасностей маршрут через кухню, «козья тропа», пролегающая по бортику ванны, сумасшедшие соревнования на крыше коттеджа и в густой траве – вот далеко не полный список опасных аттракционов.

Автопарк раздулся до немис-

MICRO MACHINES V4

ЗДРАВСТВУЙ, ДЕТСТВО!

лимых размеров. К твоим услугам семьсот пятьдесят автомобилей, которые поделены на двадцать пять классов! Желаете прокатиться с ветерком? Отправляйтесь в секцию спортивных тачек. Хотите ощутить зверскую мощь миниатюрного двигателя? Обрати внимание на богатейшую коллекцию джипов.

Впрочем, честная езда в *Micro Machines* никогда не приветствовалась, поэтому важны не только технические характеристики авто, но и оружие. Помимо стандартных ракет и пулеметов, разработчики доверят нам экспериментальные технологии чудовищной силы. Как тебе огромный молот, превращающий в блин машину соперни-

ка? А электрический шторм, сжигающий моторы вражеских болидов?

Похоже, скучать нам не придется.

УСТРОЙ ПОДЛЯНКУ!



■ *Micro Machines V4* впечатляет огромным набором сетевых режимов. Помимо банальных кольцевых заездов, гонок по контрольным точкам и соревнований на время тебя ждут полноценные боевые турниры. Интересно, что участник, потерпевший фиаско, остается в игре. Он может забрасывать дорогу всяким хламом, усложняя жизнь бывшим соперникам.



www.foxconn.ru

WinFast®

Материнские платы: WinFast 6150/6100

Comptex Taipei 6-10 июня

Отличные графические возможности по доступной цене!



NEW!



6150K8MD-8EKRS

- AMD Athlon™ 64/64FX processors, Socket 939
- 2000 MT/s HyperTransport
- Dual channel DDR400 / DDR333 / DDR 266 DRAM x4 DIMMs, Max 4GB
- IEEE 1394a
- PCIe x16
- DVI interface/TV out
- 4 Serial ATA / 300 w / RAID 0, 1, 0+1, 5
- 7.1 channel, Realtek ALC850 (HDA)
- GbE LAN (Marvell)
- 8 USB 2.0 ports



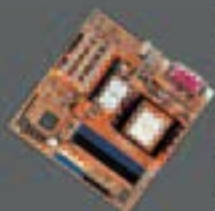
**NVIDIA
GEFORCE
6150**

**NVIDIA
NFORCE
430**

**HD Video
HD Audio**

6150K8MA-8EKRS

- AMD Athlon™ 64/64FX processors, Socket 939
- 2000 MT/s HyperTransport
- Dual channel DDR400 / DDR333 / DDR 266 DRAM x4 DIMMs, Max 4GB
- IEEE 1394a
- PCIe x16
- TV out
- 4 Serial ATA / 300 w / RAID 0, 1, 0+1, 5
- 7.1 channel, Realtek ALC850
- GbE LAN (Marvell)
- 8 USB 2.0 ports



6100K8MB-RS

- AMD Athlon™ 64 / Sempron™ processors, Socket 754
- 1000 MT/s HyperTransport
- Single channel DDR400 / DDR333 / DDR 266 DRAM x2 DIMMs, Max 2GB
- PCIe x16
- 2 Serial ATA / 300 w / RAID 0, 1
- 5.1 channel, Realtek ALC663
- 10/100 LAN (Realtek)
- 8 USB 2.0 ports



Дилеры: Москва: Pronetgroup - (495) 789-3846; Ultra Computers - (495) 775-7566; Инкотрейд - (495) 785-8650; Кит - (495) 777-6655; Компьютер - (495) 274-7300; НИКС - (495) 974-3333; Полирис - (495) 775-5557; Алматы: Компьютерный мир - (8553) 25-38-29; Волгоград: ЮКК МТ - (8442) 49-19-20; Краснодар: Игрек - (8612) 210-98-50; Красноярск: КАПИТАЛ-СЕРВИС - (3912) 63-60-30; Курск: КомпьюЛенд - (0712) 56-46-43; Курчатов: КомпьюЛенд - (07131) 2-31-22; Липецк: Регард - (4742) 22-13-09; Набережные Челны: КЦ «Next Computer» - (8552) 39-03-38; Нижнекамск: КЦ «Next Computer» - (8555) 43-79-82; Нижний Новгород: АйТиОн - (8312) 74-85-90; ВИСТ-НН 000 - (8312) 78-48-78; Ником-Медиа (8312) 34-11-34; ЮСТ - (8312) 30-16-74; Новосибирск: ЗЕТ ИСК - (3832) 125-142; Новый Уренгой: Все для офиса - (34949) 5-55-55; Омск: ТНТ 000 - (3812) 36-82-42; Электронный рай - (3812) 51-04-04; Рязань: Ultra - (4912) 205-205; Самара: Прагма - (8462) 16-32-87; Саратов: АТТО - (8452) 444-111; Томск: Степ - (3822) 554-544; Улан-Удэ: Снежный Барс - (3012) 43-00-006, 43-55-15; Хабаровск: Диалог Плюс - (4212) 50-37-06; Дальком - (4212) 42-86-72; Челябинск: Алиас - (3512) 37-87-17; Чита: Вавилон - (3022) 32-55-00.

ASBIS ASBIS
www.asbis.ru

Dina Victoria
www.dvicomp.ru

merlion MERLION
www.merlion.ru

Тринити Лоджик
www.tl-c.ru

2006 FIFA WORLD CUP

НАШ ФУТБОЛЬНЫЙ ПРАЗДНИК

2006 FIFA World Cup – очередной подарок футбольным болельщикам от канадских разработчиков из EA Canada. А для нас,

для россиян, это еще и единственный шанс увидеть родную сборную на Чемпионате мира в Германии.

В новой **FIFA** ты сможешь выбрать понравившуюся команду и заново провести ее через все тернии отборочного турнира. Если помнишь, наша национальная команда осталась не у дел как раз на этой стадии соревнования. Всего в игре будет представлено 127 сборных, 32 из которых попадут в финальную часть чемпионата и сразятся между собой за самый престижный трофей в мировом футболе.

В этом году FIFA переходит на новый движок. Наконец-то с трибун исчезнут спрай-



■ Аргентинцы уже давно мечтают о победе.

товые уродцы, вместо них свои законные места займут трехмерные болельщики. Газон перестанет походить на потертый ковер, а будет выглядеть точь-в-точь как настоящий. Значительно похорошеют и модели футболистов. К сожалению, разработчики уделяют особое внимание только сотне избранных звезд.

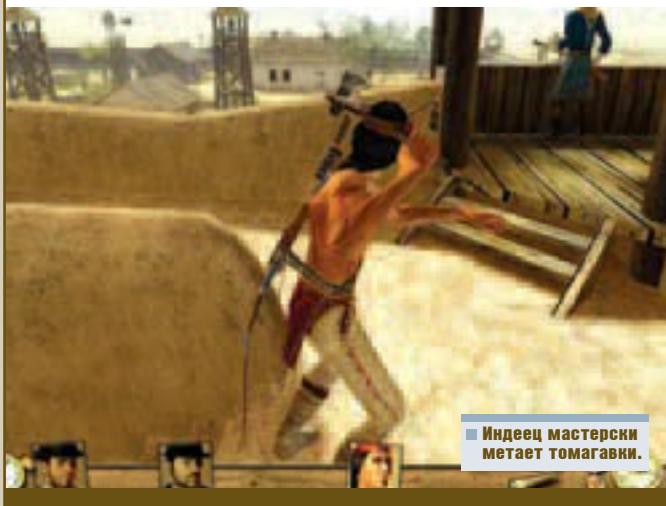
Принципиальных изменений в игровом процессе не пред-

видится. За основу взята слегка переработанная модель игры из **FIFA 06**. Основные же нововведения авторы припасли для **FIFA 07**. Схожую картину мы наблюдали четыре года назад, во время выхода **2002 FIFA World Cup**. Так что грядущую FIFA следует воспринимать как своеобразное дополнение со значительно похорошевшей графикой и новыми стадионами.

МУЗЫКАЛЬНЫЙ ФУТБОЛ



■ Electronic Arts уже определилась со списком композиций, которые будут развлекать игроков в перерывах между футбольными матчами, а также с музыкой, звучащей в меню. В **2006 FIFA World Cup** ожидается ровно тридцать пять заводных мелодий. По доброй традиции, в записи саундтрека приняли участие популярные группы со всех уголков света.



■ Индеец мастерски метает томагавки.

Кого только не вдохновляет тема Дикого Запада. Эстафету у литераторов и кинематографистов приняли в свое время и разработчики компьютерных игр. Немецкая студия **Spellbound**, которая создала **Desperados: Wanted Dead or Alive**, продолжает черпать идеи из серии **Commandos** и анонсирует вторую часть ковбойских приключений. Основным отличием **Despe-**

rados 2: Cooper's Revenge от предшественницы будет полностью трехмерный движок домашней выделки. Скриншоты хоть и не завораживают, но и поводов для острой критики не дают. А главное, в игре будет два вида обзора: из-за спины главного героя, а также изометрический с плавающей камерой. Вид со спины предназначен для участия в дуэлях, рукопашных схват-

DESPERADOS 2: COOPER'S REVENGE

СПЕЦНАЗ НА ДИКОМ ЗАПАДЕ

ках и рядовых перестрелках.

Перед нами уже знакомая команда под предводительством охотника за головами Джона Купера. Однако есть в дружном коллективе и пополнение: решив подзаработать денег на евроремонт в вигваме, топор войны откопал индеец Соколиный Глаз (Hawkeyes).

Кроме того, герои обучатся множеству новых способностей. Ковбои смогут плавать, усыплять вражеских часовых при помощи инъекции и надевать на противников наручники.

Игра выйдет совсем скоро. Так что хорошенько смажь

свой кольт и выкопай из цветочного горшка томагавк – пригодятся.

В ГОСТЯХ У РОБИН ГУДА



■ Помимо оригинального **Desperados**, из недр **Spellbound** в 2002 году вышла еще одна тактическая игра в реальном времени – **Robin Hood: The Legend of Sherwood**. Больше всего она напоминала **Commandos** в декорациях средневековой Англии. Только вместо суровых десантников выступали известные книжные персонажи, в том числе и сам «Принц Воров».

Не каждый рискнет
ступить на землю Мордора.



ОДНИ ЖЕЛЕЗНЫХ ГОР

или Эребора

шад форноста

слад Черноморськ

СЛАД РОВЕНДЕЛА



да Лорена

ЧДЦ. СЗЕНГАРДА

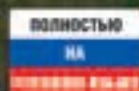
Властелин Колец™ БИТВА ЗА СРЕДИЗЕМЪЕ™

НОВЫЕ ГРАНИ ЗНАКОМОЙ ВОИНЫ



12+

WWW.EAGAMES.CO.UK/THELORDOFTHERINGS
WWW.SOFTCLUB.RU



© 2005 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA and the EA logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc., in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. The Lord of the Rings and the New Line Cinema Trilogy of "The Lord of the Rings" films © 2005 The Saul Zaentz Company d/b/a Tolkien Enterprises Ltd ("TE"). All Rights Reserved. EA GAMES is a trademark owned by Electronic Arts Inc. EA GAMES and EA GAMES logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc., in the U.S. and/or other countries.

BLACK&WHITE 2: BATTLE OF THE GODS

Несмотря на то что Джордж Ромеро, известный режиссер фильмов про «живых» трупов, не имеет к продолжению *Black & White 2* никакого отношения, главную роль (правда, отрицательную) в ней все равно будут иг-

рать ходячие мертвецы. Да и вообще, игру стоило бы назвать «Земля мертвых ацтеков».

А все почему: после поражения в войне с греками ацтеки в большинстве своем обрели покой в сырой земле. Но были и выжившие, среди которых те, кто так и не смог смириться с победой греков. Взять реванш в сложившейся ситуации было бы трудно: ведь воевать практически некому. Впрочем, отсутствие пушечного мяса – не проблема. Можно попробовать возвести десятки тотемов, чтобы воскресить недавно павшую армию! Сказано – сделано. Служители культа вознесли молитвы неизвестному богу мертвых, тотемы распугали окружающую живность, а кучка мстителей дружно запры-



Ищи видео
на диске!

■ Пока неизвестно, как будут выглядеть города мертвых. Но мы надеемся, что достаточно зловеще!

гала в предвкушении страшной мести. Их мольбы были услышаны: с небес на землю пролился божественный свет, и в мир Eden пришел новый бог, – бог мертвых. Павшие воины поднялись из могил и бросились точить топоры в ожидании страшной сечи.

Как ты уже понял, в дополнении появится новая раса. Имя ей – Undead. Ее представители будут воскрешать из

мертвых убитых противников, которые тут же встанут на сторону нежити.

Помимо богомерзкого народа в *Battle of the Gods* появятся две новых территории, четыре чуда, шесть испытаний, за выполнение которых игроки получают бонусы, и один новый питомец. В общем, привычное дополнение. Любители божественных разборок будут довольны.

МЯСО И КОСТИ



В официальном анонсе дополнения нет ни слова о составе армии мертвяков. Тем не менее, если приглядеться к скриншотам, среди обычных гниющих зомби можно заметить и сверкающих начищенными черепами и берцовыми костями скелетов. Видимо, чем меньше кожи и мяса на дохлых воинах ацтеков, тем более опасными они будут для живых.

Ищи видео
на диске!



■ Парк смахивает на оккупированную животными стройплощадку.

Нельзя сказать, что экономических игр с уклоном в животноводство выходит уж слишком много, но и недостатка в них не наблюдается. Первое место по популярности уверенно держит серия *Zoo Tycoon* от Microsoft Games. А вот *Wildlife Park* была классическим аутсайдером: серая, скучная, безыдейная. По заверениям разработчиков, выход второй части

коренным образом изменит ситуацию. Официальный сайт прочит *Wildlife Park 2* титул королевы зоологических тайкунов – не меньше.

В первую очередь нам обещают тщательный подход к каждому зверю: о питомце нужно будет заботиться и учитывать его потребности. В общем – лелеять и холить. Всего в игре будет более пятидесяти

WILDLIFE PARK 2 МАЛЕНЬКАЯ СТРАНА

различных видов животных, в том числе и такие необычные, как мамонты.

Управление делами парка, как всегда, сводится к поиску баланса между экологией и стабильным доходом от посетителей, активно мусорящих и кормящих чувствительных зверей всякой дрянью из фаст-фуда.

Немногочисленные скриншоты демонстрируют различных животных забавного мультяшного вида. Рассматривать гиппопотамов и жирафов с близкого расстояния нелегко – уж больно страшны их модели. Лошади, напротив, выглядят довольно приятно.

Конечно, пафосные обещания создателей звучат заман-

чиво, но верить им, учитывая уровень предыдущих работ *b-alive*, трудно. В общем, ждем лета. Может, не обманут.

ФЛОРА



■ Важная часть любого парка с дикими животными – растительность. С флорой, судя по всему, у *Wildlife Park 2* все прекрасно. На скриншотах мы видим десятки различных деревьев – как привычных, так и достаточно экзотических. Растут они, по заверениям разработчиков, в реальном времени. Жаль, прорисовка листьев оставляет желать лучшего.

HEROES V

OF MIGHT AND MAGIC

НОВАЯ ГЛУБИНА
СТРАТЕГИИ
НОВЫЕ ВЕРШИНЫ
СЛАВЫ



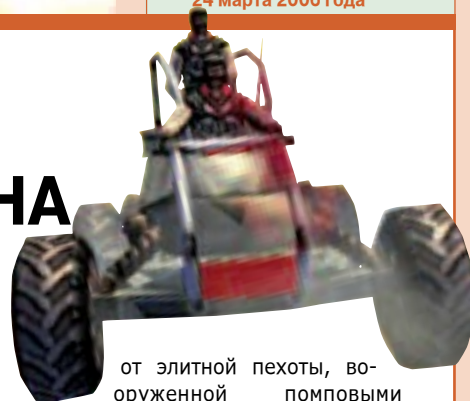
Наступила новая эра стратегических игр! Окунитесь в фэнтезийный мир новой части легендарного сериала с великолепной 3D-графикой нового поколения, потрясающими тактическими битвами, передовыми возможностями многопользовательской игры и традиционными элементами RPG.

Ищи видео
на диске!

ACT OF WAR:

ГОСУДАРСТВЕННАЯ ИЗМЕНА

ШТАТЫ В ОПАСНОСТИ



Act of War: Direct Action – до мелочей проработанная в игровом, визуальном и сюжетном планах стратегия – наконец обзавелась адд-оном. С скромностью разработчиков из Eugen Systems можно только восхищаться – ведь количество нововведений в *High Treason* тянет на полноценный сиквел.

ГОВОРIT ВАШИНГТОН...

Сюжет *High Treason* фантастичен, однако в свете охватившей мировое сообщество моды на борьбу с терроризмом вполне востребован. Грядут выборы президента Соединенных Штатов Америки. Террористы, воспользовавшись предвыборной суматохой в стране, совершают покушение сразу на обоих кандидатов. Действующий президент убит. Держава в шоке, народ деморализован, общественные институты находятся на грани краха. В этой отчаянной обстановке только настоящий лидер сохранит присутствие духа. Таковым оказывается майор Джейсон Рихтер, знакомый нам по *Direct Action* глава

специального подразделения Task Force Talon (TFT). Только в его силах собрать все, что осталось от армии, чтобы противостоять вновь покушающемуся на мировое господство Консорциуму (Consortium).

ФРОНТОВЫЕ НОВОСТИ

Из двух ключевых особенностей, на которые делают ставку **Atari** и **Eugen**, в демо-версии можно частично оценить только одну (остальные мы опишем в следующем номере в рецензии) – наемников. Контрактники стоят недешево: помимо страхового взноса (который будет возвращен целиком только в случае, если ни одна единица пехоты или техники не пострадает), взимается жалование – по несколько сотен американских рублей каждые пять секунд. Всего для наема представлено 9 подразделений различных родов войск –

от элитной пехоты, вооруженной помповыми ружьями, до мобильных зенитных установок и тяжелых бомбардировщиков. А вот морские сражения, которыми хвалятся сотрудники Eugen, нам удастся опробовать только в финальной версии. Пока же удовольствуемся красивым описанием того, что нас ждет. Разработчики сулят нам не просто сражения на водных просторах, а, ни много ни мало, современную морскую RTS – эдакую стратегию в стратегии. Пятнадцать различных плавсредств – от подводных лодок до кораблей на воздушной подушке – ждут своего звездного часа.

ПОКАЖИ СЕБЯ В ДЕЛЕ

Играть в единственный доступный в демо фрагмент кампании поначалу было трудно из-за недостатка денег. Все ни-

Разработчики сулят нам не просто сражения на водных просторах, а современную морскую RTS



■ Наемные зенитки Roland отлично справляются со своей работой.



■ Солнечные блики на ракете – просто загляденье.

как не удавалось взять пленных (за них в игре хорошо платят): чуть замешкаешься, как твои танки накрывают огнем. Приходилось постоянно пополнять потрепанный гарнизон трофейной техникой. Чуть позже, когда оборона была отлажена, а деньги стали «капать» в казну относительно регулярно, я заказал пять экзоскелетов и ремонтный модуль к ним. Этот быстрый и компактный отряд стал основной мобильной наступательной группой. Шансы у противника были, но лишь до тех пор, пока экзоскелеты не отвоевали у него три ПЗРК (переносные зенитные ракетные комплексы). Эти адские машины выпускают снаряды на совершенно неприличное расстояние. До чего все это красиво смотрится – словами не передать, лучше взглянуть на скриншоты. AI попробовал «отскриптоваться» авианалетами (нацеленными по умолчанию на ту группу войск, которая первой нанесла существенный урон одной из вражеских баз), однако увести вовремя танки из-под обстрела было легче легкого. А между тем ПЗРК, игнорируемые авиа-

■ СЕТЕВЫЕ ВОЙНЫ

В *High Treason* введено два новых режима мультиплеера – *Marine One is Down* и *SCUD Launcher*. Первый чем-то напоминает *Capture the Flag*. *Marine One* – это позывной вертолета, в котором перевозят президента США. Задача игроков – захватить главу государства и доставить его на свою часть карты. В режиме же *SCUD Launcher* стратеги будут биться за пусковую установку для межконтинентальных баллистических ракет, которая сможет произвести один залп в несколько минут.



цией, знай себе вели огонь. Победа была делом времени...

■ ИЗ ГОРЯЧИХ ТОЧЕК

Напоследок пара комментариев. Графика в *High Treason* расцвела усовершенствованными эффектами освещения и наложения теней. Это, впрочем, никак не сказалось на производительности: для такой отменной картинки

она вполне удовлетворительна. Звук как и прежде потрясает: тяжелая поступь экзоскелетов, двигатели бронетехники, вопли раненных бойцов. Игра пропитана духом настоящей войны: аудиоэффекты гармонируют с красивой картинкой и великолепным геймплеем. Запомни эту дату – 24 марта 2006 года. В этот день Atari и Eugen Systems объявили терроризму войну.



■ Сейчас эта «птичка» превратит танки в груды металлолома.

■ ПУГЛИВЫЕ НАЙМИТЫ



■ Наемная армия в *High Treason* – это не только отличное подспорье в предстоящей битве, но и серьезные затраты. Перед тем как в указанную тобой точку высадится группа «солдат удачи», туда должен прибыть разведывательный вертолет. И чем дальше от твоей базы место высадки, тем дольше будет высаживаться десант. Так что внимательно следи за индикатором времени и помни: деньги со счетов убывают с первых же секунд обращения к наемникам.

Ищи видео
на диске!

ЖАНР ИГРЫ
RPG / RTS
ИЗДАТЕЛЬ
JoWoD Productions
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
GFI / Руссобит-М
РАЗРАБОТЧИК
Phenomic Game Development Studio
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
До восьми
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
spellforce2.com
ДАТА ВЫХОДА
20 апреля 2006 года

SPELLFORCE 2: SHADOW WARS

СТАРАЯ ИДЕЯ В НОВОМ ВОПЛОЩЕНИИ



После оглушительного успеха *SpellForce: The Order of Dawn* имя компании Phenomic засверкало в одном ряду с Blizzard. Немецкие разработчики создали, пожалуй, самый удачный гибрид стратегии в реальном времени и RPG. Посему весть о создании продолжения мы восприняли с пониманием. Волею судеб в наших руках оказалась демо-версия *SpellForce 2: Shadow Wars*. Признаться, мы ждали этого момента с опасением. Ведь полноценная вторая часть предполагает серьезные инновации в игровом процессе, но пойдут ли они на пользу и без того неплохо сбалансированной вселенной?

ЛЕПОТА!

Изменения заметны с первых минут. Сказочные земли Ио преобразились. Холмы и долины поросли густой травой, всюду поднялись леса. Правда, за такую красоту придется расплачиваться производительностью. Системные требования (подробнее о них читай во врезке) у игры нехилые. Даже

если твой компьютер легко переварил первую часть, второй он может запросто подавиться. Благо, гибкую систему настроек не отменили, поэтому, отказавшись от реалистичных теней, шейдеров последнего поколения и эффектных текстур, *SpellForce 2* можно запустить на средней машине. Распрекрасными пейзажами мы по-прежнему любуемся сверху или из-за спины героя, только диапазон масштабирования почему-то разработчики урезали. Камера непроизвольно рано упирается в «потолок», а подлетать к персонажам как раньше, вплотную, почему-то отказывается. Будем надеяться, к выходу финальной версии виртуальный оператор станет подвижнее. Как бы то ни было, сотрудникам Phenomic еще придется поработать с движком. Во время странствий мы несколько раз сталкивались со зверюшка-

ми, напрочь лишенными текстур. Вряд ли разработчики оставят представитель фауны «нагишом».

ГЕРОИ НОВОГО ВРЕМЕНИ

За внешним преображением скрываются более значительные изменения. События сиквела берут начало через двенадцать лет после сражений, знакомых по оригиналу. Рунные воины, как и было обещано, исчезли. За эти годы их магия иссякла, монументы утратили свою силу, и великие герои канули в Лету. На смену негибаемым суперменам пришли солдаты племени Шайкан. Роль одного из них уготована тебе. С языка Темных Эльфов «шайкан» переводится как «безбожный» или «свободный», и данная интерпретация ничуть не противоречит идеологии нового народа. Шайкан нельзя назвать добрыми или злыми, они сами выбира-

**Сказочные земли Ио преобразились.
Холмы и долины поросли густой
травой, всюду поднялись леса**



ют свой путь. Значит ли это, что нам предоставят право на самоопределение? Увы, судить пока рано, однако разветвленные диалоги есть уже в демо-версии. Беседуя с NPC, мы получаем список реплик, каждая из которых поворачивает разговор в то или иное русло. Например, чтобы вывести из гипнотического транса эльфийских воинов, главный герой должен развеять сонные чары, которыми бойцов одурманили вредные духи. Он может любезно поговорить с призраками, выполнить пару-другую поручений и уладить дело миром. В то же время, никто не запрещает послать души усопших куда подальше и тем самым спровоцировать драку. Вообще, принимать ответственные решения придется на протяжении всей игры, и причина тут даже не в квестах. Разработчики с чистого листа переписали модель развития героя. Изначально ему знакомы всего два навыка: ма-

ХОЗЯЙСТВУЕМ ПО-НОВОМУ

Количество ресурсов в игре сократилось с необъятных семи до скромных трех. Теперь для экономического процветания деревне хватит камня, серебра и листьев растения с загадочным названием *Lequa*.

Еще одно изменение связано с крестьянами. Если раньше мы «заказывали» универсальных крестьян, а затем снаряжали их за нужными ресурсами, то теперь можем сразу призвать, например, камнетесов. Появившись на свет, работники самостоятельно направятся к ближайшим булыжникам.



гия и рукопашный бой. Обе категории открывают доступ еще к нескольким умениям. Те, в свою очередь, ветвятся дальше, образуя древо из тридцати восьми способностей. Заметь, избрав в самом начале карьеру воина, ты не теряешь права обучаться волшебству.

Если судить по демо-версии, преобразование ролевой системы – единственное изменение в структуре игры. Опасения были напрасны, Phenomic не стала чинить то, что не сломано. Похоже, мы получим ту самую SpellForce 2, о которой мечтали!



СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ



Пейзажи в *SpellForce 2: Shadow Wars* поражают своим великолепием, к тому же разработчикам особенно удались различные световые эффекты. Посмотри, как лучи заходящего солнца играют на доспехах воина! Однако за такую красоту придется платить наличными. Процессор с частотой два с половиной гигагерца, гигабайт оперативной памяти и видеокарта на базе GeForce 6600 GT – таковы рекомендуемые системные требования.

Интервью с
разработчиками
на диске!**ЖАНР ИГРЫ**

Third Person Shooter

ИЗДАТЕЛЬ

Midway Games

РАЗРАБОТЧИК

Midway Studios Chicago

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ

Не объявлено

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕwww.midway.com/E3_2K5/stranglehold.html**ДАТА ВЫХОДА**

Осень 2006 года

STRANGLEHOLD

РАЗБОРКИ В СТИЛЕ ДЖОНА ВУ

О тцы сериала *Mortal Kombat* снова вышли на тропу войны. На это раз разработчики из Midway решили порадовать нас ураганным боевиком с восточным колоритом, действие которого развернется в двух мегаполисах в разных концах света – на Востоке и на Западе. Мало того, авторы разошлись не на шутку и пригласили поучаствовать в разработке *Stranglehold* одного голливудского экшен-гуру. Но, обо всем по порядку.

Сюжет повествует о борьбе инспектора полиции с бандитскими группировками в Чикаго и Гонконге. В определенный момент в жестокую игру оказывается втянута и бывшая жена героя, которую похищает вездесущая русская мафия. В этой безжалостной войне полицейскому не раз придется выбирать, как поступить дальше: соблюсти закон или пренебречь им во имя справедливости. История, что и говорить, избитая. Но *Stranglehold* берет другим.

ТЕКИЛА САНРАЙЗ

Главный персонаж *Stranglehold* – ни кто иной, как инспектор Текила, герой

боевика «Круто Сваренные» (Hard Boiled). Его роль некогда исполнил известный актер **Чоу Юн-Фат** (Cho Yun-Fat), а режиссером картины выступил небезызвестный **Джон Ву** (John Woo). Обе знаменитости приняли самое непосредственное участие в создании игры. Чоу Юн-Фат подарил виртуальному персонажу свою внешность, а мастер боевика Джон Ву поделился с разработчиками богатым режиссерским опытом. Рука мастера видна практически во всем: начиная с белых голубей во вступительном ролике и заканчивая невероятной зрелищностью игрового действия. Джон Ву искреннее восхищается совместной работой с Midway и обещает, что в *Stranglehold* будет море крови, тонны рассекающего воздух свинца и самые невероятные трюки. Такого ты не увидишь даже в самых крутых гонконгских боевиках. Даже к знакомому режиму замедления времени разработчики подошли по-

своему. Называется он Tequila Time. В Midway уверяют, что инспектор Текила даст сто очков вперед самому Максусу Пэйну: он будет съезжать по перилам, раскачиваться на люстрах, спрыгивать на движущиеся тележки и неожиданно выскакивать из-за колонн, всаживая в противника очередь за очередью. И все это в slo-mo. Герой серии **Max Payne** таким трюкам научен не был.

Сомневаться в обещаниях не приходится, ведь активно применять замедленную съемку в перестрелках начал именно Джон Ву. Так что кому, как не ему, знать в ней толк?

РАЗГРОМ ПО-КИТАЙСКИ

Визуально *Stranglehold* выполнена по всем стандартам игровых систем нового поколения: качественные модели персонажей, живописные спецэффекты, отменная анимация. В основе игры – модифицированный движок Unreal

В Midway уверяют, что инспектор Текила даст сто очков вперед самому Максусу Пэйну



■ Брызги крови выглядят очень достоверно.



■ Надолго за колонной не укроешься – очень скоро от нее не останется и следа.

3.0 со встроенной физикой Havok. На базе последнего в Midway построили систему **Massive D** (от английского massive destructibility – высокая разрушаемость). Разработчики особенно гордятся тем, что практически любой уровень можно будет разобрать буквально по кирпичику. Например, в Гонконге герой превратит в руины рынок и плавучий ресторан: изрешетит пулями торговые лотки, в щепки разнесет дорожную мебель и перебьет декоративную лепнину. В Чикаго для беспределщиков предусмотрены жилые дома с десятками окон, а также музей с множеством уникальных экспозиций и огромными скелетами динозавров (читай: с будущими горами костей). А как тебе возможность пострелять из-за руля автомобиля или штурвала скоростного катера? Понимая, что виртуальному Чоу и так придется немало попрыгать на своих двоих, разработчики добавили в игру различные транспортные средства. Не забыли в Midway и про многопользовательскую часть. Уже обещан

РЕЖИССЕРСКАЯ ВЕРСИЯ

Джон Ву в киноиндустрии с двадцати трех лет. Он срежиссировал такие знаменитые боевики, как «Трудная мишень», «Без лица», «Блэкджек», «Миссия невыполнима 2» и «Круто Сваренные». В интервью Джон признается, что давно мечтал о продолжении «Круто Сваренных», но все не решался начать съемки. По счастью, в Midway тоже подумывали о крутом боевике (хоть и компьютерном, а не киношном), поэтому и пригласили Джона в качестве консультанта.



Death-match, а в данный момент дизайнеры студии трудятся над режимами, основанными на использовании Tequila Time и различных транспортных средств. Каким образом разработчики собираются внедрить «замедление времени» в привычный мультиплеер, доподлинно неизвестно. Но есть мнение, что при одновременном запуске Tequila Time несколькими игроками,

персонажи будут двигаться в привычном ритме. То есть эффект замедления будет пропадать. Интересно, как выкрутятся авторы?

Тягу к разрушению тебе придется придержать до второй половины текущего года – именно на этот срок намечен выход Stranglehold на PC и консолях. Сам знаешь: круто сваренных детективов по осени считают.



■ Текила нарочно стреляет в стены – хочет покрасоваться.

ПРОШЛОЕ ТЕКИЛЫ



■ Чоу Юн-Фату довелось сниматься в нескольких фильмах Джона Ву. Кинолента «Светлое Будущее» стала образцом «гонконгского боевика», из которого в дальнейшем черпали идеи такие известные режиссеры, как Тарантино, Родригес, Бессон. Роль именно в этом фильме принесла актеру в 1986 году всемирную популярность. И теперь Чоу очень рад сотрудничать с Джоном во благо Stranglehold.



ЖАНР ИГРЫ
Real-Time Strategy
ИЗДАТЕЛЬ
Microsoft Games Studios
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
1С
РАЗРАБОТЧИК
Big Huge Games
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
До 16-ти
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
riseoflegends.com
ДАТА ВЫХОДА
II квартал 2006 года

RISE OF NATIONS: RISE OF LEGENDS

ВОЙНА С ФАЛЬШИВЫМИ БОГАМИ

Rise of Legends приходится родной сестрой, пожалуй, лучшей стратегии 2003 года – Rise of Nations. Накопление ресурсов, исследование технологий, создание армий и беспощадная война с противником за господство на карте – все это никуда не делось. Тем не менее, Rise of Legends нельзя назвать сиквелом. Весь секрет в том, что разработчик – компания Big Huge Games – отказался от исторической тематики и создал интересную и на удивление «живую» фэнтези-вселенную.

Как известно, древние люди не различали миф и реальность. Что ж, давай уподобимся нашим предкам и перенесемся на удивительную планету Айо.

РАССТАНОВКА СИЛ

В Rise of Legends представлено три расы. С двумя из них нас познакомили давным-давно. Рассказывал о них и журнал «РС ИГРЫ». Кратко повторим пройденное. Винчи названы в честь великого Леонардо, они ставят механику превыше других наук и любят погугать

врага паровыми танками и хитроумными летательными аппаратами. Алимь – раса восточная, словно сошедшая со страниц «Тысячи и одной ночи». Их «конек» – магия, а союзники – джины и огромные пустынные скорпионы.

Помимо Винчи и Алимов, разработчики придумали еще две расы. Первая из них в качестве бойцов использовала воинов верхом на рапторах и ручного тираннозавра. Отличительной особенностью четвертой расы были «мобильные города». Все ее постройки размещались на спинах гигантских животных. Представляешь, в начале миссии твоя столица могла бы находиться в нижнем левом углу карты, а к концу переехать в верхний правый! Увы, и от динозавров, и от городов, путешествующих на панцирях громадных черепах, пришлось отказаться. Слишком уж сложно оказалось вмонтировать

в игру все задуманное. Многие идеи отлично смотрелись в дизайн-документах, но на практике начисто разрушали баланс сил.

ЗВЕЗДНЫЕ ВРАТА

Третьей и последней расой в Rise of Legends стали Куотлы, прообразом которых были персонажи фантастического боевика «Звездные врата». Если ты видел этот фильм или одноименный сериал, то в курсе дела: люди нашли портал в другой мир, местное население которого поклонялось грозным богам. Боги оказались инопланетянами, а за магию они выдавали свои продвинутые технологии. То же самое и с Куотлами. Их космический корабль потерпел крушение на планете Айо. Новая раса быстро адаптировалась в чужом мире и решила поработить его. Инопланетяне прикинулись небожителями – один наз-

Куотлы обладают почти божественной силой, но, как наркоманы, зависимы от Тимониума, одного из ресурсов в игре



■ Похоже, в Rise of Legends нас ждут масштабные воздушные баталии.



■ Юнитов на экране так много, что игру можно перепутать с Rome: Total War.

вался богом грома, другой – богом смерти, третий – богом солнца...

■ КТО КОГО?

Разработчики уверяют, что отладка баланса сил в Rise of Legends далась куда легче, чем в Rise of Nations. Еще бы – в первой игре им пришлось иметь дело с дюжинами рас, а во второй – всего с тремя. Результат превзошел все ожидания. Журналисты, которые видели бета-версию Rise of Legends, уверяют, что равновесие сил в ней хуже, чем в **WarCraft III**. Из заклинаний, к счастью, разработчики не сделали сверхмощное оружие. То же самое с мифологическими существами. «Настругать» два-три батальона могучих джинов не получится – слишком дорого и долго. Джины, как и герои, лишь дополняют армии из обычных солдат. Рядовые воины и магия Алимов дешевы, но не слишком мощны. Изобретения и юниты Винчи стоят дорого, но

■ ТАКТИКА ПРЕЖДЕ ВСЕГО, СОЛДАТ!

Впервые столкнувшись с «богами» – Куотлами, неопытный игрок, скорее всего, попытается задавить пришельцев числом. И будет посрамлен. К ним нужен особый подход. Винчи возьмут над Куотлами верх, если будут использовать оружие большого радиуса действия. Особенно эффективны бомбы. Быстрым Алимам, у которых взрывчатки нет, нужно действовать иначе. Им лучше начать с набегов на рудники, где добывается жизненно необходимый для Куотлов Тимониум. Лишившись подкреплений, инопланетяне сдадут позиции.



крайне эффективны в бою. Что касается Куотлов, то они обладают почти божественной силой, но, как наркоманы, находятся в полной зависимости от Тимониума, одного из ресурсов Rise of Legends. «Производство» инопланетян обходится чрезвычайно дорого. Зато

пара Куотлов способна противостоять небольшой армии Винчи и Алимов. О Rise of Nations: Rise of Legends можно говорить много и долго. Но зачем тебе лишние слова, когда одна из главных стратегий года вот-вот появится в магазинах?!



■ Паровой танк – гордость Винчи.

■ ПУТЬ ДЖАКОМО



■ Кампания *Rise of Legends*, разбитая на три большие главы, посвящена приключениям Джакомо, гениального изобретателя из рода Винчи и короля города Миан. Вместе с правителями Алимов он будет противостоять злодею Дожу. В свое время негодяй убил брата Джакомо и развязал войну между Алимами и Винчи. Однако мудрый Джакомо раскрыл его планы, а также выяснил, что Дожем верховодит инопланетная раса Куотлов.



ЖАНР ИГРЫ
Simulation
ИЗДАТЕЛЬ
1С
РАЗРАБОТЧИК
CrioLand
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
Не объявлено
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.zavtravoina.ru
ДАТА ВЫХОДА
2006 год

ЗАВТРА ВОЙНА (STARRUSH)

В КОСМОС И ОБРАТНО



Литературным персонажем, облаченным в тысячи полигонов, нынче никого не удивишь. Все чаще популярные романы оборачиваются виртуальными экшенами или RPG. Однако созданные по книгам проекты редко выбиваются за рамки названных жанров. «Завтра Война» – исключение, особая игра, в основе которой лежит необычная книга. Одноименная трилогия Александра Зорича (на самом деле под этим псевдонимом работают Дмитрий Гордевский и Яна Боцман) повествует о жестокой борьбе человечества за власть над бескрайним космосом. При этом особое внимание авторы уделяют межзвездным баталиям. Словом, герои книги так и просятся в хороший космосим!

■ ЗА ИДЕЮ

Поскольку Дмитрий и Яна сами пишут сценарий, нас ожидает толковый сюжет, а не история-однодневка. Банальная грызня метрополии и колоний осталась в других играх, здесь все куда серьезнее. Расселившись на далеких

планетах, земляне оказались в плену «ретроспективной эволюции». Введенный Зоричем термин означает поворот к культурным, бытовым и религиозным истокам при интенсивном техническом прогрессе. Так родилась Конкордия (презрительно именуемая «Клоном»), государство фанатиков, помешанных на чистоте, порядке и собственной вере. Правительство Клона решило спасти души неверных, но большинство землян и колонистов отказалось принять религиозные идеи. Тогда Конкордия прибегла к силе. Соседи в долгу не остались и ответили. Завязалась война. В роли молодого пилота Андрея Румянцева мы принимаем участие в космической фазе конфликта. Противники жестоко сражаются за планеты, и там, на далеких орбитах, наш маленький истребитель (у Зорича такие корабли называются флуггерами) жизненно необходим.

■ ТРАВА В ИЛЛЮМИНАТОРЕ

На страницах трилогии Зорича сражения в безвоздушном пространстве нередко смещаются в атмосферу ближайших планет. Разработчики решили смоделировать переход космос-атмосфера-поверхность в реальном времени! Мы сможем нырнуть в стратосферу, пулей прошить облачный слой и посадить флуггер на подходящей площадке. Правда, маневрировать нужно очень осторожно. Межзвездный вакуум и газовая оболочка планеты сильно разнятся по физическим свойствам. Так, наплевая на скоростной режим, ты просто сгоришь при посадке. А, пересекая плотные слои атмосферы на поврежденном флуггере, рискуешь разбиться. В боях корабли нередко теряют составные части, с чем еще можно смириться в космосе. Но в облаках истребителю без крыльев придется несладко.

Мы сможем нырнуть в стратосферу планеты, пулей прошить облачный слой и посадить флуггер



■ Среднестатистический флуггер достигает пятидесяти метров в длину.



■ Сможем ли мы общаться с друзьями между вылетами - пока неясно.

Разработчики обещают смоделировать настоящие планеты с лесами, реками, горами и океанами, хотя безжизненным каменным пустошам тоже найдется место. Небесное тело можно будет облететь кругом на любой высоте, наслаждаясь при этом настоящими восходами и закатами. Правда, о густонаселенных мирах придется забыть. Представь, какой понадобится компьютер, чтобы воплотить в игре Землю со всеми ее городами, дорогами и живописными ландшафтами.

■ ЛУЧШЕ ПОЗДНО, ЧЕМ НИКОГДА!

Между тем «Завтра Война» пестрит не только разнообразием действий, но и огромным выбором боевых задач. Помимо масштабных сражений с участием десятков кораблей нас ждут диверсионные операции, ковровые бомбардировки и другие неординарные задания. За свою военную карьеру Андрей Румянцев отдаст долг государственной армии, станет пиратом и примерит

■ БРАТЬЯ ПО РАЗУМУ

Трилогия «Завтра Война» рассказывает, в основном, о людях, однако нас также ждет встреча с внеземным разумом. Загадочные джипсы и цивилизация чоруггов тесно связаны с внутренним конфликтом человечества. Узнать больше об игровом мире и представленных расах поможет официальный сайт, оформленный так, что еще до выхода игры ты почувствуешь себя космическим пилотом. Но если хочешь вжиться в образ основательно, тебе придется прочитать романы «Завтра Война», «Без пощады» и «Время - московское!».



шкуру вольного наемника. Сценаристы предусмотрели множество развилок, так что от нас потребуются не только давить на гашетку, но и напрягать мозги, принимая ответственные решения. Выход проекта запланирован на весну этого года, хотя точную дату офици-

альные лица держат в секрете. По нашим данным, сейчас студия оптимизирует графический движок и даже не готова озвучить системные требования. Но ради такого интересного проекта мы готовы ждать, сколько потребуется.



■ Успешно преодолев плотные слои атмосферы, ты сможешь посадить флуггер.

■ СТАРЫЕ ДРУЗЬЯ



■ Поклонники творчества Александра Зорича наверняка недоумевают, что за Андрей Румянцев оказался в центре событий. Но CrioLand уверяет, причин для беспокойства нет: Александр Пушкин, Николай Самохвалский и другие герои книги обязательно появятся в игре. Пока, правда, неясно, как образом они будут связаны друг с другом. Раздел «Персонажи» официального сайта «Завтра Война» на момент написания статьи пустовал.



ЖАНР ИГРЫ
Tactical Action
ИЗДАТЕЛЬ
Planeta DeAgostini Interactive
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
GFI / Руссобит-М
РАЗРАБОТЧИК
Novarama Technology
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
Не объявлено
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.fallenlords.com
ДАТА ВЫХОДА
Весна 2006 года

FALLEN LORDS:

ДРУГОЙ МИР

РОГА И КОПЫТА

По мнению разработчиков из Novarama Technology, после смерти каждый человек попадает в загробный мир. Но не думай, что там царит тишь да благодать. Прибывшим в рай праведникам ангелы тотчас выдают комплект брони, меч и, благословив на дорожку, отправляют на передовую. А как ты думал? Война ведь!

Fallen Lords: Другой мир – лихо замешанный экшен. Не каждый день на одном поле брани сражаются ангелы, демоны и души умерших людей. Авторы всячески избегают любых совпадений игровых персонажей с библейскими. Но и без них проект кажется весьма интересным.

Выход намечен на весну этого года, однако мы уже ознакомились с бета-версией Fallen Lords в офисе русского издателя игры, компании GFI.

■ МНЕ БЫ САБЛЮ ДА КОНЯ!

Итак, что же нас ждет? Доподлинно известно, что в игре будет пятнадцать миссий, объединенных по числу сто-

рон в три кампании. Во время прохождения ты поучаствуешь в обороне крепости, отвоеешь ключевые территории и проведешь через многочисленные препоны ценных союзников. Однако, несмотря на разнообразие заданий, львиная доля геймплея сводится к банальной сече. Уже в бета-версии игры сражения выглядят очень зрелищно: на одном экране бьются насмерть огромные армии (до двух сотен бойцов с каждой стороны!). Сориентироваться в такой заварушке бывает ой как непросто.

Выжить в схватке с многочисленными противниками помогает богатый набор атакующих приемов. Для каждого вида холодного оружия предусмотрено по два различных удара, комбинируя которые, ты сможешь выполнять эффектные комбо, расшвыривая врагов во все стороны. Со стрельбой дела обстоят

иначе: независимо от конструкции лука на выбор доступно всего два режима атаки. Есть в распоряжении героя и боевая магия, но толку с нее, что с козла молока.

■ ВСЕ ДЛЯ ПОБЕДЫ

Главный герой в Fallen Lords один. По мере прохождения его внешний вид и способности будут обновляться. Начав игру в шкуре жалкого хлюпика, он постепенно дорастет до грозного и опытного генерала, ведущего в бой верных ему солдат.

Кстати, о солдатах. Покомандовать ими разрешат уже во второй миссии. Система управления войсками напоминает науськивание вооруженных людишек в **Black & White 2**: ты лишь отдаешь бойцам приказы, а уж они сами решают, как эти поручения выполнить. Я видел своими глазами, нас-

Не каждый день на одном поле брани сражаются ангелы, демоны и души умерших людей



■ Толпа рогатых демонов штурмует французскую деревеньку.



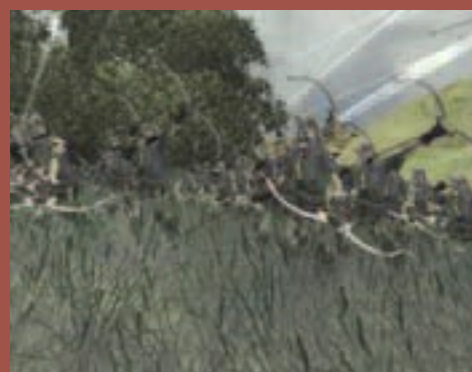
■ С дружиной своей, в царградской броне, князь по полю едет на верном коне.

сколько грамотно действовали некоторые виды войск. Например, лучники избегали рукопашной схватки и мигом занимали господствующую высоту. В случае наступления вражеской пехоты не тушевались, а медленно отступали, не прекращая разить противника стрелами. И лишь в критической ситуации эти доблестные бойцы выхватывали кинжалы из ножен. Надеемся, в финальной версии все остальные виды войск будут вести себя столь же разумно.

А вот что разработчикам точно стоит подкорректировать, так это дизайн уровней. Засилье огромных открытых пространств не лучшим образом сказывается на игровом процессе. Со временем беготня между соседними районами начинает здорово раздражать. Тут на помощь приходят ездовые монстры. Они не только мигом доведут тебя до нужного места, но и помогут в бою. Вот только здоровья у зверушек маловато. Потеряв «скакуна», ты вновь обречешь себя на нудные перебежки между локациями.

■ ЯБЛОНИ В ЦВЕТУ

Для *Fallen Lords* была специально куплена весьма перспективная технология отображения деревьев – *SpeedTree* от компании IDV, Inc. На данный момент ее уже приобрели такие известные компании как Bethesda Softworks, THQ, Microsoft, SEGA, Ubisoft и отечественная 1С. В отличие от других программ *SpeedTree* позволяет создавать настоящие леса без потери производительности, а также умеет правильно просчитывать действие ветра. За примерами далеко ходить не надо. Вспомни хотя бы великолепную *TESIV: Oblivion*.



■ ВИРТУАЛЬНАЯ ПАСТОРАЛЬ

Графику в игре, к сожалению, никак нельзя назвать современной: от скриншотов пахнет нафталином, а в динамике мы наблюдаем еще более удручающую картину. Если модели персонажей выглядят, по меньшей мере, симпатично, то об окружающем мире этого явно не скажешь. Большую часть времени прихо-

дится «любоваться» голыми, невзрачными равнинами и городами, где правит его величество кубизм. Спецэффекты тоже не впечатляют.

Для студии Novagame *Fallen Lords*: Другой мир – дебютный проект. Поэтому мы вправе рассчитывать на смелые дизайнерские решения. Чего только стоят поединки между ангелами и демонами!



■ Птичий грипп свирепствует и в потустороннем мире.

■ КАРТОГРАФИЯ



■ Для создания обширных ландшафтов дизайнеры из Novagame используют спутниковые съемки местностей. Когда оных не хватает, команда собирает материалы собственноручно. Недавно несколько человек летали в Новую Зеландию за фотографиями национальных парков и незаселенных пустошей. Кроме того, при помощи специальной технологии авторы намереваются придать баталиям воистину эпический размах.

Ищи видео
на диске!

ЖАНР ИГРЫ
Action
ИЗДАТЕЛЬ
Activision
РАЗРАБОТЧИК
Beenox Studios
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
Один
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.beenox.com/index_en.html
ДАТА ВЫХОДА
16 мая 2006 года

X-MEN: THE OFFICIAL MOVIE GAME

ТРИ ИКСА ИЗ ЛАРЦА



Сейчас уже никого не удивишь тем, что параллельно с выходом крупнобюджетного фильма по мотивам комиксов в продаже появляется и одноименная игра. В 2005 году ты мог познакомиться с совместным проектом SCi Games и Vertigo – экшеном «Константин». Но больше всех в этом деле преуспел тандем Marvel-Activision. На их счету *Fantastic Four*, серия *Spider-Man*, и, конечно же, *X-Men*.

Действие *X-Men: The Official Movie Game* будет связывать воедино события второй и третьей частей фильма. Росوماха (Wolverine), Ночной Змей (Nightcrawler) и Айсберг (Ice Man) бросились на поиски обломков суперкомпьютера Церебро (Cerebro). При этом герои решили действовать не сообща, а поодиночке.

ТРИ БРАТА-АКРОБАТА

Каждый боец обладает несколькими неповторимыми способностями. Например, Росوماха может комбиниро-

вать легкие и тяжелые удары, блокировать атаки, кувыркаться в разные стороны и сбивать с ног врагов мощнейшими прыжками. В качестве суперприема он использует «гневную атаку». Действует она следующим образом. По ходу игры Росوماха накапливает специальные очки. Как только соответствующая шкала на экране монитора заполняется до отказа, включается режим гнева. Разъяренный герой не только рубит врагов одной левой, но и значительно быстрее восстанавливает здоровье.

Ночной Змей действует иначе. В отличие от Росوماхи, он делает ставку на скрытность и скорость. Когда Змей прячется в тени, он накапливает силу. Но стоит ему выскочить из засады, начинается такая свистопляска! Герой вертится как волчок, телепортируясь из одного места в другое, и может запросто

оказаться позади противников. Те даже до трех досчитать не успеют. Дальнейшее – дело техники.

Наконец, Айсберг умеет мастерски скользить по льду. Он способен разогнаться до 110 км/ч! С многочисленными противниками (чаще всего это будут огнедышащие динозавры) герой разбирается при помощи заморозки и ледяных снарядов. Обороняется Айсберг не снежками и даже не сосульками, как ты мог подумать, а специальным щитом (очевидно, морозостойким – прим. ред).

По ходу игры навыки персонажей будут расти. После выполнения очередного задания ты сможешь повысить героям силу, скорость восстановления здоровья или же улучшить определенную суперспособность: например, «гневную атаку» Росوماхи или телепортацию Ночного Змея.

Змей вертится как волчок, телепортируясь из одного места в другое, и может запросто оказаться позади противников



■ И чем я хуже Киану Ривза из «Матрицы»?



■ Росомаха умудрился одним махом порубить на куски сразу троих охранников.

■ XBOX НАМ ПОМОЖЕТ

В игре будет двадцать восемь уровней. Причем львиную долю из них придется проходить любимцу публики, Росомахе. В отличие от предыдущих проектов о Людах Икс, в The Official Movie Game не будет трехмерных видеовставок. Вместо них геймерам покажут фирменные комиксы от художников Marvel. Сейчас еще рано судить о качестве графики. Грядущая игра затачивается сразу под несколько платформ, среди которых фигурируют как доживающие последние дни Xbox, GameCube и PlayStation 2, так и новенькая Xbox 360. К сожалению, практика последних лет показывает, что все игры по мотивам комиксов попадают к нам напрямую с приставок. Причем порты не всегда оказываются удачными. Пока что неизвестно, какая версия ляжет в основу PC-варианта. Безусловно, хотелось бы увидеть точно такую же или даже более красивую картинку, чем на


■ КАК ВАС ЗВАТЬ?

Вполне вероятно, что ближе к релизу *X-Men: The Official Movie Game* будет называться совсем по-другому. Дело в том, что разработчики взялись за создание игры, когда идея третьей части голливудского блокбастера только-только созрела в уме режиссера **Бретта Ратнера** (Brett Ratner). О точном заглавии ленты тогда и речи быть не могло. Сейчас картина называется коротко и ясно: *X-Men 3*. Какими будут финальные наименования фильма и игры, пока неясно. Вероятно, в названии появится словосочетание «Последнее противостояние» (The Last Stand).

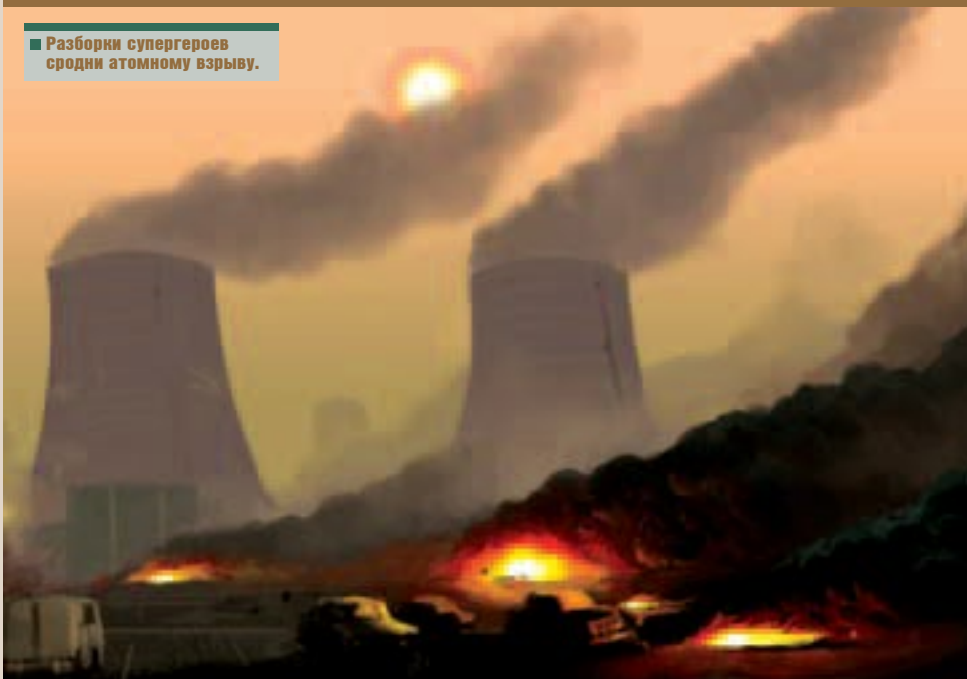


консоли нового поколения от **Microsoft**. Но сбудутся ли наши мечты, пока неясно.

В последнее время очень трудно встретить качественную игру по кинолицензии. Но на сей раз перед тобой особый случай. *X-Men: The Official Game* явля-

ется промежуточным звеном между второй и третьей частями фильма. Ее сюжет практически не связан с событиями выходящей ленты, поэтому разработчики могут импровизировать ради более качественного и вдумчивого игрового процесса. 

■ Разборки супергероев средни атомному взрыву.



■ СУПЕРМЕН ВАЖНЕЕ



■ Музыкальные композиции для *X-Men: The Official Game* напишет композитор Чанс Томас (Chance Thomas). Его произведения ты мог услышать в таких играх, как *Peter Jackson's King Kong*, *Lord of the Rings: War of the Ring*, *The Hobbit*, *Unreal II: The Awakening*, *Police Quest: SWAT 2* и *Quest for Glory V: Dragon Fire*. А на роль сценариста авторы пригласили Криса Клэмонта (Chris Claremont), работавшего над комиксами *X-men* целых 16 лет.



ЖАНР ИГРЫ
Real-Time Strategy
ИЗДАТЕЛЬ
Deep Silver
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Новый диск
РАЗРАБОТЧИК
Stormregion
КОЛИЧЕСТВО ИГРОВ
До восьми
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
http://www.rushforberlin.com
ДАТА ВЫХОДА
Май 2006 года

RUSH FOR BERLIN

ВОЕВАТЬ С ОГОНЬКОМ

Подумать только, вчерашние специалисты по морковным битвам теперь стали знатоками Второй мировой. Создатели нетленной «С.В.И.Н.» и отпетые юмористы второй год кряду показывают фигу Nival и прочим военно-историческим зубрам. Смачно плюя на пресловутый реализм и терпя обвинения в плагиате, они не покидают игровых пьедесталов и регулярно собирают урожаи вечнозеленой «капусты». В чем же дело? Просто они умеют сделать любую игру интересной.

■ ИСТОРИЧЕСКИЙ БЕСПРЕДЕЛ

Сюжет оригинальностью не блещет. С востока напирал наши танки, на западе заправляют англичане, а германская армия бьется в конвульсиях, пытаясь отстоять Берлин. Ко всему прочему, к привычной компании примкнул французский спецназ, доступно объясняющий фашистским тылам почему фунт нормандского лиха. Банально? А что, если бы американцы первыми дошли до Рейхстага, а Гитлера убили в начале войны? А вдруг

Германия поставила бы на поток секретные разработки и сама дала бы по каске союзникам? Играть, не зная концовки, гораздо интереснее. Особенно, когда у разработчиков всегда есть пара тузов в рукаве.

Торжественно доставать из шляпы они будут отнюдь не любимых кроликов, а разные технологические безумства, пускай и основанные на реальных исследованиях. Как тебе радиоуправляемые машинки для уничтожения танков или реактивные истребители? Мало того, немцы успели понастроить сотни пусковых установок и теперь без конца поливают врагов ракетным дождем. Что и говорить, забавно бить пехоту за пригорком снарядами, которые в действительности перелетали Ламанш.

По части достоверности геймплея создатели по-прежнему звезд с неба не хватают. Самоходная артиллерия идет в атаку в первых рядах, а пушки лени-

во выплевывают снаряды, от которых можно попросту убежать.

Медики тоже хороши – способны исцелять пехоту прямо в бою.

Но именно этим разработчики и очаровывают доморощенных генералов. Вместо мозгового штурма и выработки стратегий они предлагают настоящее зрелище – brutальные побоища в рамках небольших карт. В небе кружат эскадрильи самолетов, кругом рвутся бомбы, а танковые клинья превращают некогда безмятежную деревню в груду развалин.

К очарованию **Codename: Panzers** – предыдущего проекта **Stormregion** – прибавилась модная нынче фотореалистичность: солдаты выглядят точно живые. Впрочем, хваленый движок **Gepard** с трудом оправдывает свое название. «Бегать» он стал значительно медленнее, да и аппетитом может потягаться со стадом голодных бегемотов. Словом, искусство требует

Вместо мозгового штурма и выработки стратегий разработчики предлагают настоящее зрелище



■ Наш размерчик!



■ Медики-экстрасенсы врачуют солдат прямо набегу.

жертв, а красоты Берлина – мощного компьютера.

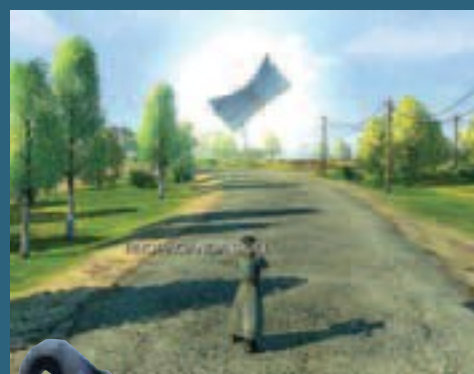
На заполонивших всемирную паутину видеороликах Rush for Berlin выглядит хорошо: могучие танки величаво покачиваются антеннами, взрывы минометных снарядов поднимают в воздух комья земли, а раненые пехотинцы, прежде чем умереть, корчатся от боли. Причем сделано это графическое великолепие исключительно на игровом движке. Так что, благодаря свободной камере и ты сможешь почувствовать себя участником военных действий.

■ ПРЕДЕЛ БЕСПРЕДЕЛА

Беспардонно содранный у конкурентов интерфейс канул в лету. Взамен нам обещают нечто куда более удобное и компактное. Что именно, мы узнаем только после релиза. Зато уже сейчас известно, что самым важным ресурсом в Rush for Berlin станет время. Его придется тратить на воспитание солдат. Израсходовав драгоценные минуты на создание армии в од-

■ БАТЯНЯ-КОМБАТ

Мало нам забот, так разработчики снова подсовывают целый выводок бесстрашных героев. Правда, офицеры отныне умеют не только по-матросски бросаться на амбразуру и срывать целые операции. Танкисты переделывают никчемные катаfalки на гусеницах в настоящие машины смерти, инженеры так и сыпят технологиями, вроде самоходных фугасов, а другие – попросту повергают всех в ужас одним своим грозным видом. Заботься о них, и к концу игры никчемные «тамагочи» станут заправскими суперменами.



ной миссии, ты можешь остаться без подкреплений в следующей.

Как ни крути, скриншоты и пресс-релизы так и подмывают обозвать игру сиквелом. Новый исторический период, четыре кампании с двадцатью пятью миссиями, несколько десятков свежих юнитов и стандартный набор улучшений – чем не продолжение Codename: Panzers?

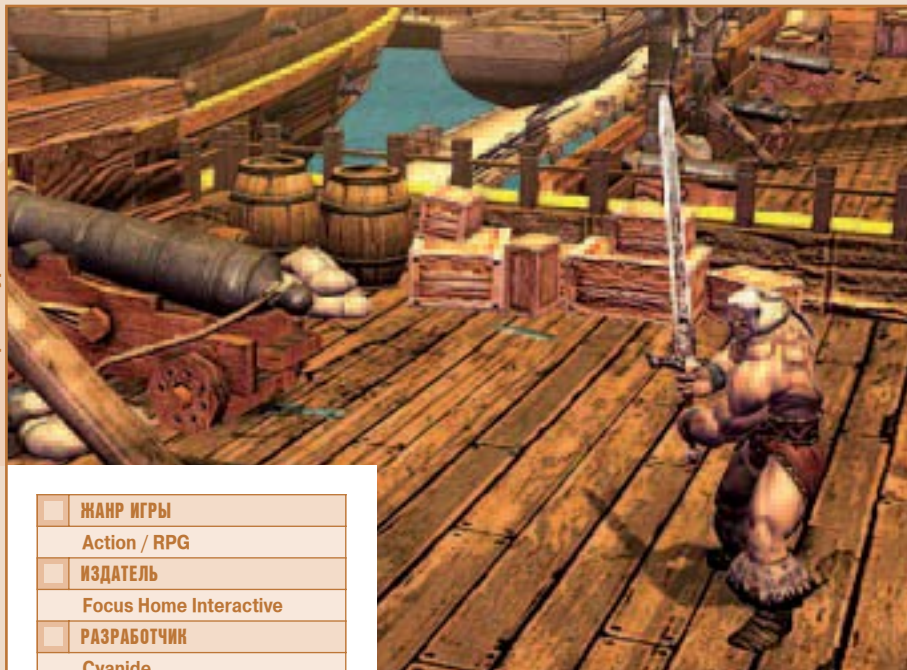


■ От винта!

■ ТАНКИ УРФИНА ДЖЮСА



■ В Rush for Berlin ты сможешь расправиться с противником не только силой, но и хитростью. Например, можно обмануть вражескую разведку, наладив производство деревянной техники. Заприметив одинокую самоходку, авиация противника начнет, не жалея бомб, бороться с игрушечной машиной, пока ты спокойно обдумываешь наступление. А, если повезет, достанется и танкистам, которые будут штабелями умирать со смеху.



■ Скандинавский пролетарий необычайно суров.



■ Мистер Циклоп и его фонарик.

■	ЖАНР ИГРЫ
	Action / RPG
■	ИЗДАТЕЛЬ
	Focus Home Interactive
■	РАЗРАБОТЧИК
	Cyanide
■	КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
	Не объявлено
■	ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
	www.loki-game.com
■	ДАТА ВЫХОДА
	III квартал 2006 года

LOKI

УРОКИ МИФОЛОГИИ

Мифология – пожалуй, лучшая основа для фэнтези. Подумай сам: персонажи, место и время действия – все это придумано за нас заботливыми предками. А главное, они не позаботились об авторских правах, так что даже за лицензию платить не придется!

Но вот ведь какая штука, во время написания сюжетов разработчики обращаются к легендам на удивление редко. О гидрах, циклопах, гарпиях минотаврах и прочей мифологической живности вспоминают только в тот момент, когда дизайнерская фантазия уже иссякла, а монстров все равно не хватает.

Однако, чу! В то время как ты читаешь эти строки, в Париже куется игра, основанная на мифах сразу четырех культур.

■ Я БЫ В ВАРВАРЫ ПОШЕЛ...

Сюжет **Loki** расскажет о гнусном египетском боге Сета. Как и положено злобному персонажу, он учинит нечто совершенно ужасное. Непонятно, что именно, но за это нам придется набить его божественную морду. Заниматься этим благим делом будет один

из четырех главных героев: викинг, греческий воин, египетский маг или шаман из племени ацтеков. По ходу игры геймерам придется здорово попотеть: ну там, Рагнарек предотвратить, в битве за Троию поучаствовать, словом, задать врагам перцу.

В нелегком пути персонажу будут помогать боги, в которых он верует, а мешать – многочисленные монстры из мифологического зоопарка. Уже заявлены такие опасные твари, как волк Фенрир и Минотавр из Критского лабиринта. Ну, и не забывай про всякую «мелочь» вроде драконов, гидр и прочих сказочных существ – всего обещано более ста различных видов.

На вооружении у героя будут не только купленные за гроши клинки, но и магические артефакты. Отыскав необходимые составные части, ты сможешь самостоятельно выковать джину кладенцов и даже зарядить их магией!

Бои для разработчиков – не главное, прежде всего **Cyanide** хочет рассказать интересную и, что самое главное, красивую историю. Скриншоты демонстрируют воистину сказочные пейзажи! Хотя серьезно рассуждать о графике **Loki** по статичным картинкам все

же нельзя. Зато можно уже сейчас поручиться за физику – движок **PhysX** отлично зарекомендовал себя в популярных спортивных играх **Pro Cycling Manager** и **Pro Rugby Manager**.

Для поклонников мультиплеера разработчики заготовили режим совместного прохождения и классическую дуэль по сети. Кроме того, фанаты **Diablo** будут рады узнать, что все подземелья в **Loki** создаются случайным образом. А значит, игра не будет надоедать после пары прохождений. Выход **Loki** уже не за горами, но информации о ней по-прежнему катастрофически мало. Будем надеяться, что **Cyanide** не обманет наших ожиданий и покажет древнегреческие мифы во всей красе.



■ СПОРТИВНОЕ ПРОШЛОЕ



■ Французская компания Cyanide получила известность благодаря искрометной пародии на симулятор американского футбола под названием **Chaos League**. Не считая нескольких малоинтересных игр на спортивную тематику, **Loki** – второй серьезный проект этой студии.

По ходу игры герою придется здорово попотеть: предотвратить Рагнарек, в битве за Троию поучаствовать

ПЕРЕВОЗЧИК

РАСКАЛЁННЫЙ АСФАЛЬТ



Брось игрушки, стань БОЛЬШИМ!



Пять мощных грузовиков

Полноценный тюнинг машин



Двадцать четыре трассы

Изменяемые погодные условия



Миссии, на время, гонки с противниками

Три уровня сложности



© 2006 PLAT publishing.com © 2006 «Руссобол-Публишинг». Все права защищены. © 2006 «Game Factory Interactives». All rights reserved.
www.rusobol-m.ru Отдел продаж: office@rusobol-m.ru; (495) 811-10-11, 807-15-81. Техническая поддержка: support@rusobol-m.ru.
 (495) 811-62-85, а также на форуме по адресу: <http://www.rusobol-m.ru/forum/>. Розничная продажа в магазинах



О заезженности темы Второй мировой в играх не говорил разве что ленивый. Однако это не помешало талантливому украинскому коллективу Best Way создать замечательную военную стратегию «В тылу врага». Более того, не за горами выход второй части проекта, которая, если верить сногшибательным скриншотам, превзойдет оригинал. Правда, одной красивой картинке нам мало. За исчерпывающей и достоверной информацией об игре «В тылу врага 2» мы обратились к Сергею Герасеву, продюсеру проекта.

В ТЫЛУ ВРАГА 2



ПОПЫТКА ПРЕВЗОЙТИ СЕБЯ





■ Рваные дыры в стенах – не искусственный декор, а только что полученные повреждения.

ЖАНР ИГРЫ: REAL-TIME STRATEGY
ИЗДАТЕЛЬ: 1C
ИЗДАТЕЛЬ НА ЗАПАДЕ: UBISOFT ENTERTAINMENT
РАЗРАБОТЧИК: BEST WAY
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: ДО 16-ТИ
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ:
WWW.FACESOFWARGAME.COM
ДАТА ВЫХОДА: 3-ИЙ КВАРТАЛ 2006 ГОДА

ИГРЫ: Добрый день, Сергей. Начи-
 нать с банальных «Почему?» и «За-
 чем?» бессмысленно, все и так пони-
 мают, что такая успешная игра, как
 «В тылу врага», просто не могла оста-
 ться без продолжения. Так что да-
 вайте сразу перейдем к главным про-
 махам, допущенным в оригинале, и
 путям их устранения. Например, сце-
 нарий. Несмотря на то, что сюжет «В
 тылу врага» придумали профессио-
 нальные писатели Дмитрий Гордевс-
 кий и Яна Боцман (в литературных
 кругах известные под псевдонимом
 Александр Зорич), фабула получи-
 лась так себе. Ей не хватало интриги.
 У многих игроков не возникало жела-
 ния УЗНАТЬ, что будет дальше, было
 лишь желание УВИДЕТЬ. Так кто же
 сейчас работает над сценарием?
Сергей Герасев (далее С.Г.): Здрав-
 ствуйте. Мне кажется, определение «так
 себе» не совсем подходит для сюжета пер-
 вой части игры. Следует учитывать, что «В
 тылу врага» – это не RPG или Adventure,
 фабула не играет в ней главенствующей
 роли. А для тактического проекта интерес-
 ных моментов в сценарии было предоста-
 точно (взять хотя бы историю советских
 диверсантов). Поэтому для работы над
 сиквелом мы снова пригласили Дмитрия и
 Яну, которые, кстати, известны не только
 как писатели, но и как выдающиеся воен-
 ные историки.

ИГРЫ: Хорошо, тогда расскажите
 кратко о сюжете. Заинтригуйте нас,

в конце концов! «В тылу врага 2»
 рассказывает о событиях 1944-45 го-
 дов, верно? Где именно нам предсто-
 ит действовать и за кого играть?

С.Г.: Сюжет «В тылу врага 2» действи-
 тельно охватывает период с лета 1944 по
 весну 1945. Игроку доступны три кампа-
 нии: за союзников, СССР и Германию.
 Каждая из них воссоздает наиболее инте-
 ресные и яркие эпизоды того времени.
 Сценарии для сторон уникальны, но кое-
 где возможны пересечения.

ИГРЫ: Вот вы говорите о ярких эпи-
 зодах, а можете привести примеры?

С.Г.: Вторая половина 1944 года знамени-
 та, в основном, высадкой союзников в
 Нормандии (операции «Overlord» и «Арде-
 ннское Наступление»), эпизоды которой
 хорошо знакомы вам по фильму «Спасение
 рядового Райана». Мы, конечно, не могли
 пройти мимо этих событий. В остальные
 кампании вошли военные действия на тер-
 ритории центральной Европы и Германии.

ИГРЫ: Кампании получились боль-
 шие? Помнится, мы так и не смогли
 «насытиться» первой частью, слиш-
 ком уж она короткая.

С.Г.: Для трех кампаний подготовлено
 двадцать четыре миссии. Каждая из них
 уникальна не только дизайном уровня, но и
 геймплеем. Помимо них мы предложим гей-
 мерам тренировку длиной в три миссии.
 Эдакий курс молодого бойца, где иг-
 рок познакомится со всеми ас-
 пектами ведения боя и
 разными видами
 тактики.

ЧЕСТНЫЕ ВРАГИ

Искусственный интеллект, руково-
 дящий вражескими силами, на
 редкость честен с игроком. Он не
 подглядывает в закрытые «тума-
 ном» области, не отправляет свои
 отряды на перехват групп, о кото-
 рых, по идее, знать не может.
 Словом, ведет себя прилично. Со-
 ответственно, если по твоей пехо-
 те кто-то открыл минометный
 огонь, то где-то поблизости скры-
 вается наводчик. Найди подлеца и
 убей! Обстрел прекратится.



ИГРЫ: Ну, а чем конкретно мы бу-
 дем заниматься на заданиях? Понят-
 но, что убивать вражин, живота не
 жалея, но ведь помимо полной побе-
 ды всегда есть промежуточные цели.
 Скажем, освободить пленных, взять
 «языка», подбросить «дезу»...

С.Г.: И такое будет, даже не сомневайтесь!
 Нехваткой диверсионных вылазок кампа-
 нии не страдают. Так, в одной из миссий
 игроку придется подорвать насосную стан-
 цию, которая мешает продвижению союз-
 ных войск. А в другой – перехватить под-
 водную лодку с ценными документами. Од-
 нако перечисленные диверсии – не един-
 ственное поле деятельности геймера. Под
 его началом окажутся внушительные силы,
 которым по плечу и более масштабные
 операции. Иногда же подвластные игроку
 подразделения вообще будут действовать
 в составе обычных боевых частей, осущес-
 твляя, к примеру, глобальное наступление.

ИГРЫ: Задания вы придумывали
 сами или опирались на реальные со-
 бытия? Каково соотношение правды
 и вымысла?



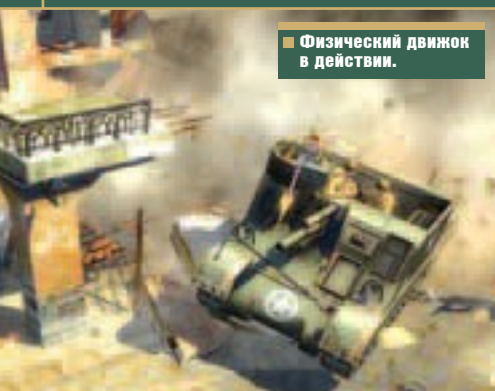


■ Разработчики не мухлюют с масштабом. Пропорции людей, зданий и техники строго соблюдены.

С.Г.: Все без исключения операции основаны на реальных событиях. Однако в некоторых случаях игроку предоставляется возможность подкорректировать историю. Интересно же посмотреть, как развивались бы военные действия, одержи немцы победу в Нормандии в 1944 году! Но в целом сюжет повторяет историческую действительность. Так, цепочка миссий, рассказывающая о боях на Омахе, в Фалезе, Аржантане и Бастони, воспроизводит путь союзных войск. Как вы помните, они высадились в Нормандии, затем создали и замкнули «Фалезский котел», а чуть позже освободили Бастонь. Впрочем, даже если все эти названия вам ни о чем не говорят, будьте спокойны – лапшу на уши никто вешать не собирается.

ИГРЫ: Все, все, все, мы поняли, за достоверность можно не переживать. Обмундирование и техника тоже, вероятно, полностью копируют реальные аналоги?

С.Г.: Безусловно! Техника, вооружение, экипировка солдат и подавляющее большинство архитектурных сооружений создано по историческим документам. Их прототипы действительно существовали во времена Второй мировой. Окраска машин, цвета камуфляжей также подбирались в соответствии с фотографиями и военными хрониками. При создании уровней мы тоже особо не фантазировали – в ход шли настоящие карты местности.



■ Физический движок в действии.

ИГРЫ: До чего техника дошла! А как насчет характеристик оружия и боевых машин?

С.Г.: Будете смеяться, но и они максимально приближены к реальным! Скажем, танки имеют разную толщину брони в различных точках, что делает бой с ними намного интереснее. Одну модель необходимо поражать с тыла, другой надо бить в борт, и все это в жуткой свистопляске снарядов и пуль. Дальность стрельбы танков и гаубиц, правда, была уменьшена, но без этого никак. Иначе батальи с применением техники превратились бы в пальбу из одного угла карты в другой. Мы хотели сделать игру с приятным геймплеем и адекватной исторической составляющей. Кажется, нам удалось достичь цели.

ИГРЫ: Все это здорово, но давайте вернемся к просчетам первой части.

Переписывали ли вы искусственный интеллект? Помнится, танки в оригинале не особо слаженно действовали в формированиях. Вообще, какие изменения претерпел AI? Если можно, расскажите на конкретных примерах: что не могли делать (или делали неправильно) бойцы «В тылу врага» и чему «научились» воины «В тылу врага 2»?

С.Г.: Начнем с того, что искусственный интеллект точно не стал хуже. Это важно, так как сложный AI, разработанный для «В тылу врага», легко было испортить многочисленными новациями. По сравнению с предыдущим проектом значительно улучшился поиск пути: бойцы теперь не теряют на раздумье драгоценные секунды, а мгновенно определяют, куда и как им пойти.

Вообще, солдаты стали самостоятельнее, они могут принимать куда больше решений, чем раньше. Имея «честные» глаза и



уши, каждый воин действует в соответствии с тем, что он видит и слышит. Бойцы обмениваются информацией и запоминают местоположение противника. Благодаря всему вышеперечисленному мы видим на экране очень реалистичную картину: солдаты наступают (или отступают), занимают укрытия, бросают гранаты и применяют то оружие, которое соответствует классу противника. Иными словами, пехотинец не кинется в штыковую на танк, а постарается где-нибудь спрятаться. Если же под рукой есть гранатомет, солдат непременно им воспользуется.

ИГРЫ: Скажите, кем вообще руководит игрок в сражении: отдельными юнитами или целыми подразделениями?

С.Г.: Отличный вопрос! Именно в управлении бойцами кроется одна из основных особенностей сиквела. Раньше грамотного поведения юнитов можно было добиться только при тщательном контроле каждого из них. Теперь лихорадочному «кликанью» пришел конец. Игрок вправе разделить войска на несколько отрядов, назначить командира и координировать действия на уровне подразделений. Специально настроенный интерфейс услужливо подскажет, какими возможностями располагает каждый взвод.

ИГРЫ: А простым солдатам хватит сообразительности действовать без «пинка сверху»?

С.Г.: Обижаете! AI у нас очень самостоятельный! Достаточно указать солдатам пункт назначения, а выбрать оптимальные пути наступления, подавлять противника огнем и отступать на выгодные позиции отряд будет сам. Бойцы даже умеют заманивать врага в ловушки (под шквальный огонь союзников, например).

ИГРЫ: Сказать по правде, верится с трудом. Получается, новомодный Direct Control уже не нужен? Или все-таки он еще пригодится? Расскажите, как изменились принципы прямого управления во второй части?

С.Г.: Как это не нужен?! Direct Control – наша гордость! Сама технология осталась той

1C МУЛЬТИМЕДИА

АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ

По вопросам сотрудничества обращайтесь к издателю 1C: Мультимедиа или к менеджеру по продажам 1C: 1C SOFT, Москва, ул. Б. Садовая, 10
Тел.: (495) 737-83-83
Факс: (495) 737-83-83
E-mail: 1C@1C.RU, 1C@1C.RU

• 60 трасс и 6 спецучастков на пути через всю зимнюю Россию — от Мурманска до Владивостока

• 20 команд-участниц из Москвы, Санкт-Петербурга, Новосибирска, Екатеринбурга, Киева, Праги...

• 10 видов внедорожников, сотни вариаций в настройках подвески, шин, балансе тормозов и других параметрах



Мурманск-Владивосток

Мурманск

Санкт-Петербург

Москва

Екатеринбург

Новосибирск

Хабаровск

Владивосток

- Эксклюзивное видео и фото "Экспедиции-Трофи"
- Великолепная графика, создающая неповторимую атмосферу езды по русским дорогам, атмосферу приключения и азарта



Symphony Games

© 2006 ЗАО "1C". Все права защищены. © 2006 Symphony Games. Все права защищены. © 2006 Экспедиция ПРО. Все права защищены. Данная игра основана на технологии Crysis Engine © 1997-2005 Techland. Все права защищены. Настоящий продукт защищен международными договорами и всеми другими применимыми нормами национального и международного законодательства.

ПОДЛЕДНЫЙ ЛОВ

«В тылу врага 2» охватывает период с лета 1944 по весну 1945 года. Таким образом, нас ждут боевые действия в условиях всех четырех сезонов, в том числе зимой. Снега, которого в первой части мы так и не дождались, в сиквеле навалом. Кроме сугробов обещают покрытые льдом реки. Игровая физика не сбавляет оборотов и тщательно воспроизводит все связанные с зимой эффекты. Так, техника вязнет в глубоких сугробах, а тяжелые танки проваливаются под тонкий лед.



■ Модернизация пошла движку на пользу. Такая графика и для экшена подойдет.

же, изменилась лишь частота ее применения. Простые миссии нетрудно выполнить и без Direct Control, а вот в сложных операциях, вроде высадки на побережье Омаха или битвы за Рейхстаг, без прямого управления не обойтись. Главная новация – поведение бойцов при непосредственном контроле комвзвода. Солдаты подчиняются офицеру, даже когда в того «вселился» игрок: они без напоминаний поддерживают старшего огнем, забрасывают гранатами позиции противника, словом, ведут себя так, как и положено дисциплинированным рядовым при хорошем сержанте.

ИГРЫ: Похоже, вы здорово освежили геймплей этими нововведениями. А был ли перенастроен баланс оружия? Он не вызывал серьезных нареканий в оригинале, но те же мины шли в ход совсем не часто, просто не было подходящих ситуаций. Какова их роль в сиквеле? Какое новое оружие появилось в игре?

С.Г.: Ну, мины по-прежнему используются гораздо реже стрелкового вооружения или гранат. А вот нового оружия появилось достаточно. Полного списка, мы, к сожалению, представить не можем. Отметим только ожидаемый многими огнемёт. Теперь игроки смогут поджаривать зазевавшихся вражин.

ИГРЫ: Аналогичный вопрос по поводу техники: готовите что-нибудь новое?

С.Г.: Разумеется! В игре появилось как множество модификаций «старых» образцов, так и новые виды техники, например, танк-амфибия.

ИГРЫ: Танки – это, конечно, здорово. Но исход многих сражений Второй мировой решила авиация. Можно ли использовать в бою самолеты и, что важнее, управлять ими посредством Direct Control, как той же бронетехникой?

С.Г.: Авиация, несомненно, в игре будет, помогая или мешая геймеру в зависимости от ситуации. Но вот контролировать самолет напрямую не получится – не та стихия.

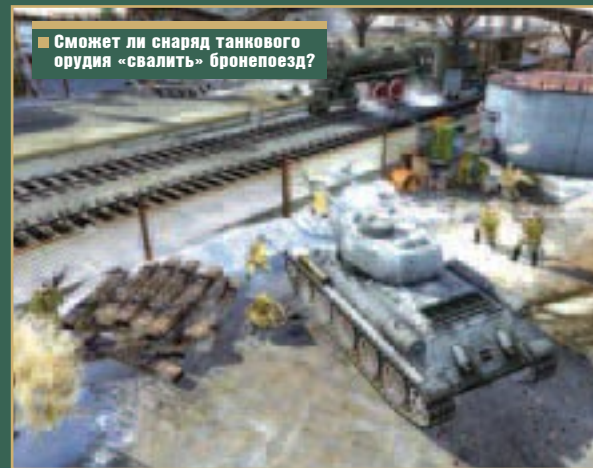
ИГРЫ: Жаль, мы думали, что сиквел, наконец, «выйдет в воздух». Но вы наверняка компенсировали этот недостаток многообразием пехоты! Ждут ли нас какие-то сюрпризы в «личном составе»?

С.Г.: Собственно, от пехоты и следует ожидать больше всего сюрпризов. Как я уже говорил, солдаты теперь ведут себя настолько осмысленно, что мы легко можем моделировать масштабные сражения с генеральными наступлениями, спланированными отходами или паническим бегством. В изменившихся условиях (при получении подкрепления, например) бегство запросто перерастает в контратаку. Игра сбалансирована таким образом, что на минимальном уровне сложности ленивый командир может лишь изредка кликать мышью, отдавая общие приказы. Большую же часть времени он будет наслаждаться эффектным действием. И поверьте, бои по качеству визуализации не отличаются от батальи в известнейших голливудских фильмах. Только в кино это заранее подготовленные постановки, а у нас – живой процесс, который каждый раз выглядит по-новому.

ИГРЫ: Ну, графика изначально была сильной стороной «В тылу врага». Как нам известно, вы используете тот же движок, что и в оригинале. Каким изменениям он подвергся и, главное, что эти изменения дали? Давайте от-

ринем умные суждения о «бамп-», «кьюб-» и прочих «мэппингах», и поговорим предметно. Растолкуйте нам, неразумным, каких эффектов не было в первой части, но которые обязательно появятся во второй.

С.Г.: Движок действительно используется старый – Eclipse, собственная разработка студии Best Way. Однако он был сильно модифицирован. Изменений настолько много, что впору говорить о новой технологии. Кроме оптимизации производительности, мы предприняли ряд мер для улучшения AI и спецэффектов. Новая редакция движка «переваривает» более реалистичные текстуры и высокодетализированные модели, что положительно влияет на качество картинки. Время не стоит на месте. То, что раньше казалось нецелесообразной роскошью для стратегий, сейчас считается стандартом. Мы взяли на вооружение bump-mapping, masked specular lighting, environment/cube-mapping, что сделало металлические поверхности и воду более реалистичными (вот просил же без «мэппингов», – прим. авт.). Но и о мастерстве художников не стоит



■ Сможет ли снаряд танкового орудия «свалить» бронепоезд?

GUILD WARS®

Factions™

РЕВОЛЮЦИОННАЯ
СЕТЕВАЯ
МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКАЯ
ИГРА...

WWW.GUILDWARS.COM

Бесплатная игра он-лайн*

NCsoft
ARENA.NET

PC CD-ROM

* Необходимо купить игру в коробочной версии за 4990 руб.

© 2005 - 2006 NCsoft Europe Ltd. All rights reserved. NCsoft, the interlocking NC logo, Arena.net, Guild Wars, Guild Wars Factions and all associated logos and designs are trademarks or registered trademarks of NCsoft Corporation. All other trademarks or registered trademarks are property of their respective owners.

Бука®
ИГРА НА ПЕРСОНАЛЬНУЮ КОМПЬЮТЕРНУЮ СИСТЕМУ

ОДИН В ПОЛЕ НЕ ВОИН

Любителей коллективной игры разработчики вознамерились развить обилием сетевых режимов. К твоим услугам неприменимый Cooperative (от двух до четырех участников) и множество соревновательных «аттракционов» (до шестнадцати участников). Deathmatch проходит по старому принципу «все против всех» или срабатывает несколько команд. King of the Hill предлагает сражение за высоту. Один игрок (или команда) укрепляется на холме и обороняет его, другие, соответственно, штурмуют. В Battle Zones команды сражаются за контрольные точки, которые необходимо захватывать и удерживать. Escort делит участников на конвоиров и партизан. Первые сопровождают груз, вторые пытаются остановить колонну. Chicken Hunt – отличная возможность отдохнуть от боевых будней и заняться продовольственным вопросом. Побеждает та команда, которая за отведенное время наловит больше цыплят в ближайшем лесу. Название режима Stalker говорит само за себя. По карте разбросаны предметы, их необходимо собрать и доставить на базу. Наконец, Frontline моделирует классическую для войны ситуацию: первая команда защищает стратегически важный объект, вторая его атакует. Осажденные уступают нападающим числом, зато превосходят их в техническом оснащении. С таким разнообразием «В тылу врага 2» надолго пропишется на наших компьютерах.



забывать, ведь они совершенствуют свои навыки ежедневно!

ИГРЫ: Однако и о физике помнить стоит! Что изменилось в физической части движка, и как модификация отразилась на геймплее?

С.Г.: Все объекты в игре разрушаются. Мелкие «стираются в пыль», оставляя лишь еле заметные следы на земле. Крупные «погибают» в несколько этапов, усыпая все вокруг кусками арматуры. Причем



здание можно уничтожить как мощным взрывом, так и повреждением несущих конструкций.

Превращая в руины строения, баррикады и другие объекты, игрок волен очистить линию обзора и поразить противника с позиции, ранее непригодной для ведения огня. В то же время отколовшиеся части зданий служат укрытием для солдат и могут разрушаться повторно. Да, кстати, не оставляйте свою пехоту и легкую технику там, где их может придавить обломками. Если по зданию откроют огонь, то осколочных ранений бойцам или легких повреждений технике не избежать.

ИГРЫ: Вторая часть будет легче или сложнее оригинала? Вы ведь не станете отрицать, что «В тылу врага» оказалась далеко не самой простой стратегией. Как и за счет чего изменилась сложность игрового процесса?

С.Г.: Ну, минимальная сложность характеризуется более простым и, если можно так выразиться, веселым геймплеем. Даже попадание из противотанкового орудия не «выключит» бойца. Солдата лишь контужит, но по прошествии некоторого времени он снова вступит в бой. Вообще, на легком, нормальном и тяжелом уровне «В тылу врага 2» воспринимается совершенно по-разному. Максимальная сложность подойдет тем, кто прошел оригинал и хочет столкнуться с сокрушительно мощными силами поумневшего противника.

ИГРЫ: Честно говоря, выслушав рассказ об AI, испытывать на себе

всю его мощь как-то боязно. У нас остался последний и самый каверзный вопрос: что, на ваш взгляд, отличает «В тылу врага 2» от простого аддона и превращает в полноценный сиквел? Сейчас пошла мода присваивать играм номера абсолютно незаслуженно, выдавая за вторую часть набор новых уровней и косметических изменений. С вашим проектом ведь все иначе?

С.Г.: На каждый каверзный вопрос у нас найдется честный ответ! Перечислять все нововведения в рамках одного интервью, пожалуй, не буду – на это целого журнала не хватит. Отмечу лишь основные моменты: почти полностью переписан движок, переделаны модели техники, пехоты, сооружений, появилась масса нововведений в геймплее. Можно с уверенностью констатировать, что перед нами совершенно другая игра, удачно совмещающая элементы геймплея оригинала и новые идеи.

ИГРЫ: Большое спасибо за интересную беседу! С нетерпением ждем «премьеры»!

С.Г.: И вам спасибо за хорошие вопросы. Мы надеемся, что «В тылу врага 2» понравится игрокам не меньше, чем первая часть. А может, даже больше!



КАЗАКИ II

БИТВА ЗА ЕВРОПУ



НАБОР РЕКРУТОВ НАЧАТЬ
ВО ВСЕХ ГУБЕРНИИХ
ОТ МАЯ МЕСЯЦА

ВПИШИ СВОЕ ИМЯ В ИСТОРИЮ

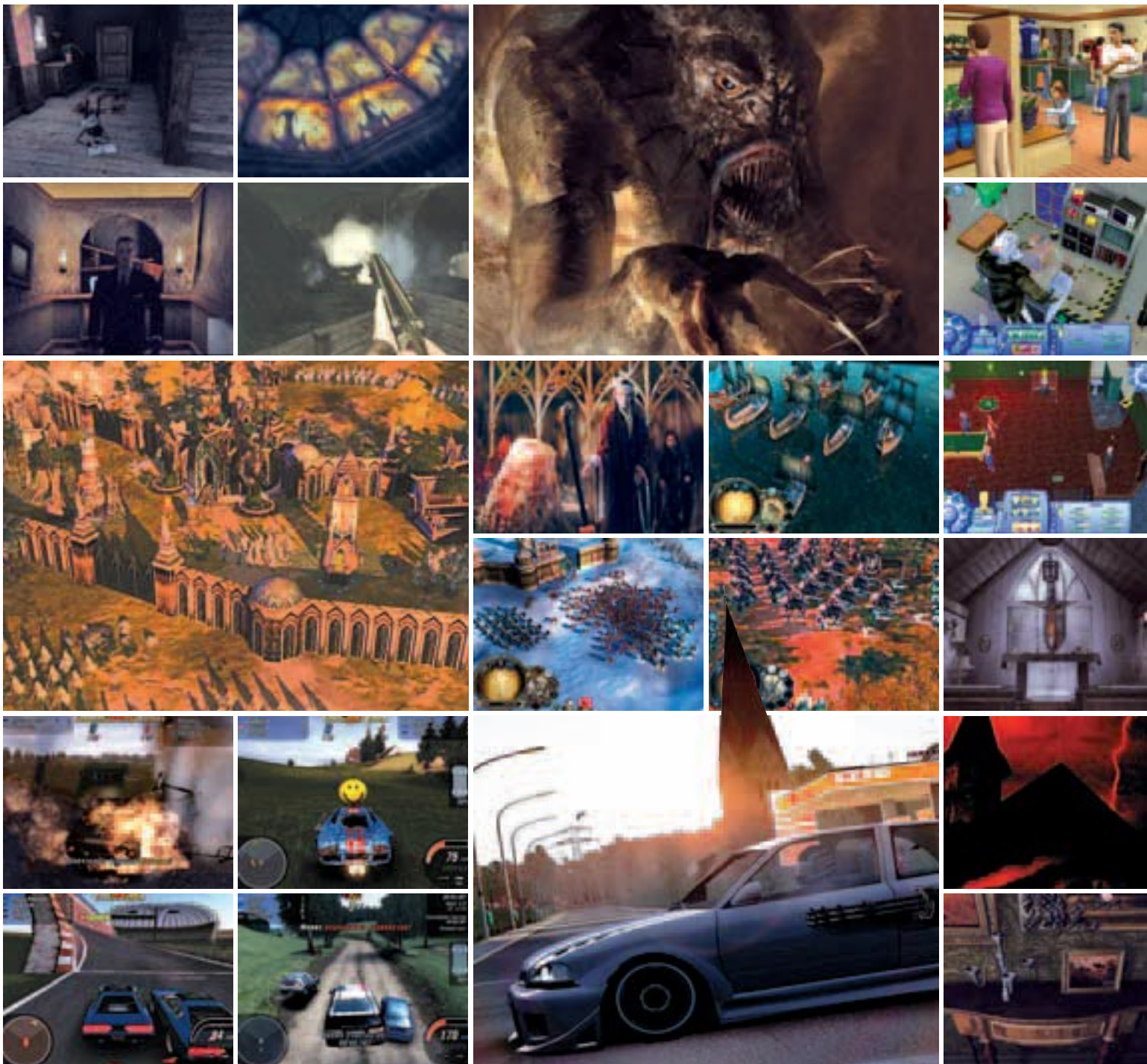


WWW.COSSACKS2.RU



Разработчик GSC Game World. "Казакі II: Битва за Европу" © 2006 GSC Game World. Исключительные права на издание и распространение на территории СНГ принадлежат GSC World Publishing.





ЗАКИПЕЛО!

Разработчики наконец-то вышли из зимней спячки. Точно из рога изобилия на нас посыпались хиты буквально во всех жанрах. Ролевые игры отметились должной данной **Oblivion**. Мы готовы были признать ее лучшим проектом месяца еще в прошлом номере, но придержали приз до релиза. И не прогадали! Тебя ожидают десять страниц рассказа о проекте в рубрике «Тема номера», а также бонус – история серии The Elder Scrolls.

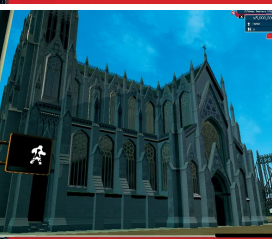
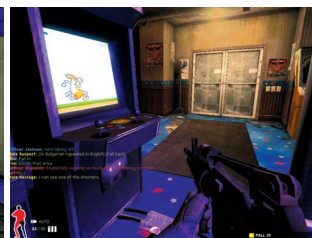
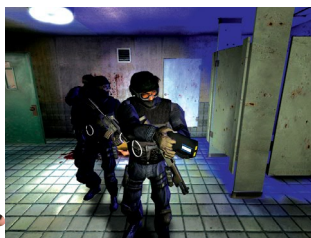
Второй «игровой месяца» мы единогласно признали стратегию

Galactic Civilizations II: Dread Lords. Именно так, по мнению многих геймеров и журналистов, должна была выглядеть **Master of Orion III**. Если хочешь слыть знатоком космических стратегий — обязательно прочитай про Dread Lords.

Золотыми кулерами дружно гудят черный-черный экшен **Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth** и сумасшедшие гонки **Crashday**. Хочешь узнать все и сразу? Спокойствие! Интересное уже рядом, буквально через одну страницу.

**За предоставленные
на рецензирование игры
благодарим магазин**





РЕЦЕНЗИИ

Galactic Civilizations II: Dread Lords	88
Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth	92
Crashday	96
The Sims 2: Бизнес	100
Властелин Колец: Битва за Средиземье 2	102
Шорох	106
SWAT 4: Синдикат Стечкина	108
Carcassonne: Новое королевство	110
Tycoon City: New York	112
Tom Clancy's Rainbow Six: Lockdown	114

L.A. Rush	116
Экспедиция-Трофи: Мурманск-Владивосток	118
Commandos: Strike Force	120
The Godfather: The Game	122
Neuro	126
Сорвать Куш	128
Tony Hawk's American Wasteland	130
The Regiment	132
The Settlers: Heritage of Kings – Legends	134
Гид покупателя	136

СИСТЕМА ОЦЕНОК

Считать итоговую оценку как среднеарифметическое всех остальных – это скучно. Придумывать какие-то коэффициенты – долго и бессмысленно. Мы пошли другим путем, наши оценки – это больше чем результат математических операций! Что же они означают?

0 – 0.5 ■■■■■■■■

Какое-то программное недоразумение – его и игрой-то назвать можно лишь с большой натяжкой. Мы иногда публикуем рецензии на подобные «мегапроекты» – чисто поглумиться.

1.0 – 2.0 ■■■■■■■■

В такой игре вполне возможны хорошая графика или звук; может быть реализована какая-нибудь оригинальная идея... Но всепоглощающая кривизна всего остального ставит крест на любой попытке насладиться немногочисленными достоинствами подобной игры.

2.5 – 3.5 ■■■■■■■■

Халтура, но не совсем безнадёжная. Если ты фанат серии, в которой вышла такая игра; или разработчика; или фильма, по лицензии к которому эта игра сделана... Или, может, тебя заперли в комнате с компьютером, где нет ничего другого... В общем, стиснув зубы, в это можно немного поиграть.

4.0 – 5.0 ■■■■■■■■

«Удовлетворительно». Ничего особенного, но и убожеством не поражает. Такая игра вполне может обосноваться на твоём винте на недельку-другую, удостоившись прохождения, а то и двух. Если же ты большой фанат жанра – то, возможно, она тебе даже сильно понравится.

5.5 – 6.5 ■■■■■■■■

Хорошая, качественная игра. Как правило, типичный представитель своего жанра. Таким играм зачастую не хватает стильности, или тщательности проработки, или смелости дизайнерских и геймплейных решений... Но они честно выпол-

няют свою задачу – предоставляют увлекательное времяпрепровождение.

7.0 – 8.0 ■■■■■■■■

Отличная игра! Блестящая реализация превосходной концепции (пусть, возможно, и не слишком новой); оригинальные находки; тщательная проработка деталей – все как надо. Скорее всего, такую игру ты пройдёшь не раз и не два.

8.5 – 9.5 ■■■■■■■■

Это нечто! Подобные игры легко остаются на винчестере годами. Это в них тщательно оттачиваются мультиплеерные навыки; это к ним делаются уровни и моды; это их проходят снова и снова, с нетерпением ожидая продолжения.

10.0 ■■■■■■■■

Игра, поражающая до глубины души. Игра, запоминающаяся на всю жизнь. Игра с большой буквы. Такие игры порождают сотни миллионов фанатов, толпы подражателей и иногда даже целые новые жанры. Такие игры обязан знать каждый уважающий себя геймер. Такие игры называются «шедеврами».

НАГРАДЫ

Особенно отличившиеся игры получают нашу награду «Золотой кулер» за заслуги перед индустрией и игроками. К лауреатам «Золотого кулера» стоит присмотреться внимательнее, а по возможности купить и пройти. Ты не пожалеешь!



В каждом номере мы выбираем одну лучшую игру, которая получает звание «Игры месяца» (однако «Игры месяца» может быть две, либо не быть вообще, в зависимости от ситуации). Им мы уделяем особое внимание: ты увидишь расширенную рецензию, многие мегабайты полезностей на диске, множество советов по прохождению, читкоды, секреты и массу других приятных вещей! «Игра месяца» – это то, что ни в коем случае нельзя пропускать!

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

Мы не копируем заявленные разработчиками системные требования, потому что знаем, как они их пишут (словом – от балды)... Мы берем минимальную конфигурацию, при которой можно НОРМАЛЬНО играть, с плохой графикой, низким разрешением, но можно. Эту конфигурацию мы ставим в графу «ПОЙДЕТ». В графе «ПОЛЕТИТ» стоит конфигурация, которая позволит тебе насладиться всеми красотами игры, при этом не отвлекаясь на «тормоза».

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

В рецензиях, помимо нашей, есть две оценки сайта **GameRankings.com**. Средняя оценка считается из баллов, полученных игрой в прессе. Оценка читателей – результат их голосования на сайте. Мы даем наиболее точную оценку качества игры, ты легко можешь решить – стоит ее покупать или нет.

КОСМИЧЕСКАЯ ФЕДЕРАЦИЯ 2 / GALACTIC CIVILIZATIONS II: DREAD LORDS

ИМПЕРАТОР ГАЛАКТИКИ

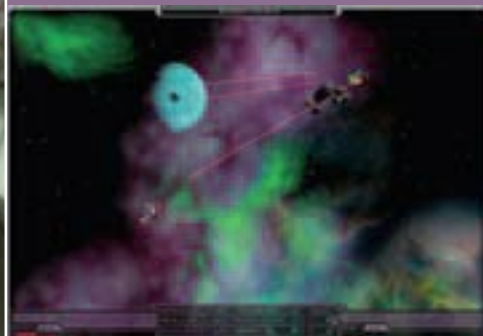
Ищи видеобзор
и демоверсию
на диске!



Текст: Алексей "Chikitos" Ларичкин



■ Оранжевый молоток сигнализирует о том, что на планете строится какое-то здание.



■ Включив соответствующую опцию в настройках, можно полюбоваться на космические баталии с разных ракурсов.

■	ЖАНР ИГРЫ
	Turn-Based Strategy
■	ИЗДАТЕЛЬ
	Paradox Interactive
■	ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
	1C/snowball.ru
■	РАЗРАБОТЧИК
	Stardock Corporation
■	ПОЙДЕТ
	Процессор 800MHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (32Mb, T&L), 2Gb пространства на HDD
■	ПОЛЕТИТ
	Процессор 2GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb, T&L), 2Gb пространства на HDD
■	КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
	Один
■	КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
	2 CD
■	ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
	www.galciv2.com

Глобальные стратегии всегда были наперечет. *Master of Orion*, *Sid Meier's Civilization*, *Total War* – вот, пожалуй, и все. Потеря любой из этих серий – большое горе для фанатов жанра. Когда *Master of Orion* фактически прекратила свое существование после выхода провальной третьей части у меня, признаюсь, руки опустились. Гениальная космическая стратегия сдулась в одночасье. Слава богу, без хэппи-энда не обошлось. Выпавшее из рук Simtex и Quicksilver знамя подхватил Брэд Уордделл (Brad Wardell), предводитель студии Stardock. Римейк *Galactic Civilizations* наполнил сердца фэнов надеждой. Игра была небезгрешна, но чувствовалось – в ней есть внутренний стержень, дух правильной гло-

бальной стратегии. Воодушевленный продажами и теплым приемом Брэд пообещал сделать сиквел, в котором будут исправлены недостатки первой части...

■ ОСВАИВАЯ 3D

Направление главного удара мистер Уордделл выбрал верно. *Galactic Civilizations* ругали в первую очередь за блеклую двухмерную графику. Встречают, как известно, по одежке, а выглядела игра даже для 2003 года страшновато. *Galactic Civilizations II: Dread Lords* (далее GC2) совершенно закономерно обзавелась трехмерным движком, который даже на слабеньких компьютерах способен вырисовывать объемные светила и планеты, симпатичные звездолеты и простенькие спецэффекты. Игру нельзя назвать безумно красивой, но, по крайней мере, запустив ее, не

возникает желания тут же нажать на кнопку выхода. Тем более что после десяти минут общения с GC2 негативные эмоции улетучиваются. Немалая заслуга в этом принадлежит толковому интерфейсу – даже без подсказок и просмотра видеоуроков ты освоишься довольно быстро (справедливости ради отметим, что разобраться в механике геймплея можно только с помощью мануала). Чтобы переключиться между экраном исследований и, например, окном управления планетой, достаточно одного щелчка мыши. Каждый элемент игры продуман: тут и фильтры для мини-карты, и сортировка статистических данных, и уместная автоматика. Недаром стардоковцы годами корпели над программами для преобразования интерфейсов. Уж они-то знают, как обеспечить максимальное удобство для пользователей.

■ ЗВЕЗДНЫЕ ВОЙНЫ

2225 год. В Галактике не все спокойно. Вырвавшись за пределы родной планеты, люди

Исход космических сражений рассчитывается автоматически почти по классической схеме «камни-ножницы-бумага»



О КОМПАНИИ

■ Stardock была основана в начале 90-х Брэдом Уорделлом (Brad Wardell) и его сподвижниками. Компания специализируется не только на создании игр для PC (пока на ее счету только серия *Galactic Civilizations*), но и на разработке программ для модификации интерфейса. Stardock также владеет игровым интернет-магазином TotalGaming.net.



стали менее агрессивны. «Колонизация пригодных для жизни систем, дипломатические переговоры и торговля с другими цивилизациями приносят гораздо больше дивидендов, чем бесконечные войны», – справедливо рассудили они. Но даже в мирное время нельзя отказываться от армии. И то верно! Мерзопакостные завоеватели дренджины покоя не дают. Но справиться с наскоком с Земным Альянсом они не могут. Противостояние грозит затянуться надолго – ни одна из сторон не имеет решающего преимущества. Но тут в конфликт вмешивается третья сила – Dread Lords, древняя цивилизация давным-давно исчезнувшая из нашей галактики. По технологическому развитию она значительно превосходит и тех, и других, а по агрессивности заткнет за пояс даже дренджинов... Сценарий единственной кампании GC2 не благоволил выходя-



сам с Земли, за которых тебе и предстоит играть. Ты находишься между молотом и наковальней. Чтобы с честью выпутаться из этой ситуации, придется призвать на помощь все свои стратегические таланты.

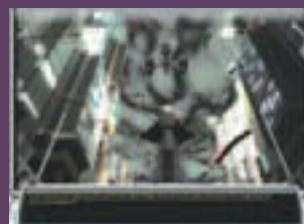
ЭКСПАНСИЯ

Любая миссия кампании или отдельный сценарий начинается

ся где-то на задворках галактики. В распоряжении игрока, как правило, одна-две планеты, несколько тихоходных кораблей и небольшой стартовый капитал. Тут главное не щелкать клювом и рвать когти на ближайšie звездные системы. Мудрое решение: сразу же прикупить пару-тройку кораблей-колонизаторов. Цены кусаются, но игра стоит свеч. Если повезет, сумеешь отхватить самые аппетитные планеты раньше конкурентов. А соперники нарисуются очень быстро, даже глазом не успеешь моргнуть. Пока твои суденышки с поселенцами мчатся на всех парах к назначенным целям, разведчики должны бороздить кос-

ФАКТЫ

- 10** рас на выбор и возможность создать собственную
- 30** – максимальный класс планет
- 12** уровней сложности
- 3** типа оружия кораблей и 3 вида брони
- 8** уровней искусственного интеллекта



ГАЛАКТИЧЕСКИЙ СЕРИАЛ

Брэд Уорделл задумал сделать *Galactic Civilizations* в 1992 году. Да вот беда – как программировать, он не знал. Парень не растерялся и приобрел книгу «Научись C за 21 день» и приступил к разработке GC для OS/2. Эта операционная система отличалась в то время от всем известной Windows поддержкой многопоточности данных, что позволило создать продвинутый ИИ. Игру восприняли на «ура» и в 95-ом вышел сиквел, а затем и *Galactic Civilizations 2 Gold*. В 97-ом OS/2 откинула копыта и компания переключилась на разработку программ под Windows. Римейк GC для операционки от Microsoft вышел в 2003-ем году и быстро завоевал популярность среди игроков.



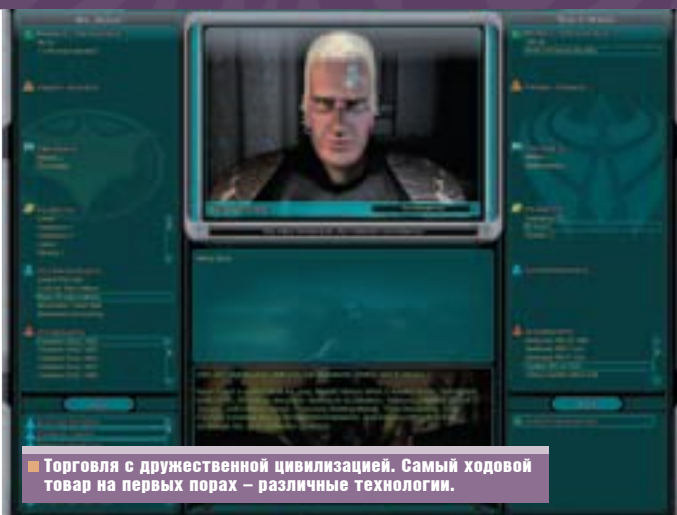
■ Корабль тех самых Dread Lords напоминает ядовитое насекомое.



■ Галактика как на ладони. Разобраться, что обозначают эти значки, можно минут за пять.



■ Ториане выглядят особенно экстравагантно.



■ Торговля с дружественной цивилизацией. Самый ходовой товар на первых порах – различные технологии.



■ ЧТО ДАЛЬШЕ?



■ У хорошей игры обязательно должно быть продолжение. С этим у GC2 все в порядке. В планах Stardock два адда-она: первый – *Dark Avatar* – появится осенью 2006 года, второй – еще неназванный – выйдет, видимо, в 2007-ом.

мическое пространство и исследовать аномалии (это возможно только при наличии на них спецмодуля), в которых «сокрыты» небольшие, но приятные бонусы. Не надо забывать и про корабли-конструкторы. С их помощью можно строить космические станции (экономические, военные и другие) в любом месте межзвездного пространства. Но лучше всего возводить базы на «ресурсных точках». Тогда бонусы, которые получают близлежащие планеты, будут значительно больше.

■ ЭКОНОМИЧЕСКИЙ СИМУЛЯТОР

Устремившись к звездам, не забывай про тылы. Количество областей, пригодных для застройки, определяется классом планеты. Чем он выше, тем больше можно возвести зданий. Заводы, научные лаборатории, рынки – каждое из сооружений важно для развития цивилизации. В условиях ограниченного пространства и ресурсов понатыкать постройки абстрактно как будет большой ошибкой. Это тут же аукнется финансовым кризисом.

Дебет с кредитом в GC2 сводить непросто. Доходы складываются из налоговых отчислений и прибыли от туризма. На первых порах ты будешь получать сущие гроши, а задирать налоги опасно – народ начнет бунтовать, что чревато бунтами и прочими неприятностями. Зато расходов тьма-тьмуша – на постройку кораблей, зданий и научные исследования...

Кстати, об исследованиях. Технологическое древо GC2 необычайно развесисто. Исследовать хочется все и сразу. Да только это невозможно. На что первым делом бросить силы – на изыскания в сфере экономики, военные технологии или социальные проекты? Существуют разные варианты, но планировать надо с умом.

Соль GC2 не в продуманном микроменеджменте или стройной боевой системе, а в многовариантности



■ Управлять экономикой в GC2 не так уж и сложно. Главное понимать, что делаешь.



■ Система рангов дает наглядное представление о могуществе любой цивилизации.



■ Благодаря этой схеме можно понять, кто с кем дружит и воюет.



■ Планета с зелено-синими кольцами абсолютно непригодна для колонизации – ее класс равен нулю.



■ Атака укрепленной космической базы слабым боевым кораблем. Гиблое дело!

■ СДЕЛАЙ САМ

Агрессивно настроенных граждан ждут приятные сюрпризы. Да вот хотя бы конструктор звездолетов, на отсутствие которого в первой части жаловались многие геймеры. В нем, конечно, можно монтировать и мирные посудины или десантные транспорты, но лишь создание грозных боевых кораблей доставляет ни с чем не сравнимое удовольствие. Выбираем корпус, устанавливаем орудия, броню, спецмодули и приступаем к тюнингу. Всевозможных разноцветных лампочек и прочих призматических столько, что глаза разбегаются. Конструктор – это встроенная мини-игра, не меньше. Поклонников Master of Orion, без сомнения, разочарует отсутствие тактических боев в космосе. Исход сражений рассчитывается автоматически почти по классической схеме «камни-ножницы-бумага»: есть три вида орудий и три типа соответствующей защиты. За баталиями можно лишь наблюдать, задав нужные опции в настройках, а вот управлять кораблями – ни-ни. То же самое и с наземными битвами – тут жизненно важно иметь тех-

■ ПАРТЕЙКА В GC2

Помимо кампании в игре присутствует десять различных сценариев. Тут и классическое противостояние, и великая битва с Dread Lords, и режим The Tactician, в котором сильно снижена скорость научных исследований. Настроек – воз и малая тележка. Можно задать размер галактики, количество аномалий и звезд, расу, ее эмблему и бонусы, политический строй, уровень сложности и искусственного интеллекта и т.д. Жаль, нет многопользовательского режима, но и компьютерные противники не дадут тебе спуска – искусственный интеллект обучен наиболее выигрышным стратегиям, используемыми живыми игроками, и действует на редкость толково.



нологическое или численное (а лучше и то, и другое) преимущество над врагом, да успеть в нужный момент нажать кнопку начала сражения. Но соль GC2 не в продуманном микроменеджменте или стройной боевой системе, а в многовариантности. Вынести всех – не единственный способ победить. Выиграть можно, заключив дипломатические соглашения с развитыми расами и задавив всех несогласных с генеральной линией партии. Стронники научно-технического прогресса могут провести дорогостоящие исследования и

одержат технологическую победу, а пацифисты – распространить влияние своей расы по галактике, захватить лидирующие позиции в торговле и туризме и поднять под себя остальные цивилизации. Выбирай, что тебе по душе.

■ СКОРЕЕ ЖИВ, ЧЕМ МЕРТВ

Кудесники из Stardock создали удивительно гармоничную и сбалансированную игру. Как им это удалось – загадка, но факт есть факт. Ну и кто тут говорил, что жанр глобальных стратегий мертв? Жив курилка!

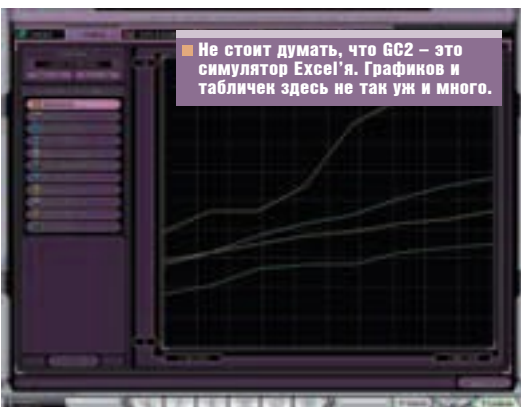


ТОЧКА ЗРЕНИЯ

Game Rankings.com

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА 8.8

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ 8.6



■ Не стоит думать, что GC2 – это симулятор Excel'я. Графиков и табличек здесь не так уж и много.

■ МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ

9.0

- + Единственная игра, которая может сравниться с Master of Orion 2. Bravo!
- Нет мультиплеера. Равно как и тактических боев в космосе.

ГРАФИКА

7.0

- + Прорыв по сравнению с первой частью – трехмерный движок.
- Мотор нельзя назвать передовым – симпатичный, но не более того.

ЗВУК И МУЗЫКА

8.0

- + Великолепные композиции – то, что надо для космической стратегии.
- Звуковых эффектов, прямо скажем, маловато.

ДИЗАЙН

8.0

- + Все игровые элементы подчиняются единому стилю.
- В реальности космос невзрачен, но в игре он должен быть красивее, чем в GC2.

ИНТЕРФЕЙС

9.0

- + По удобству интерфейса GC2 вне конкуренции.
- Мало подсказок по управлению. Хорошо хоть интерфейс интуитивный.

ИТОГО

Отличная стратегия – выверенная, многовариантная и бесконечная, как космос.



8.5

РЕЦЕНЗИЯ | CALL OF CTHULHU

CALL OF CTHULHU: DARK CORNERS OF THE EARTH

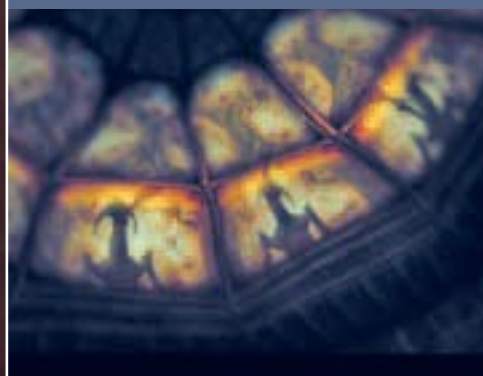
ВСЕ УЖАСЫ ДЕДУШКИ ЛАВКРАФТА



Текст: Илья Зибирев



■ Эту милую девочку скоро загрызет собственная мамочка.



■ Кто они? Зачем меня сюда привели?

■	ЖАНР ИГРЫ
	First-Person Shooter / Adventure
■	ИЗДАТЕЛЬ
	Ubisoft Entertainment / Bethesda Productions
■	ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
	1С
■	РАЗРАБОТЧИК
	Headfirst Productions
■	ПОЙДЕТ
	Процессор 1GHz, 128Mb RAM, 3D-ускоритель (32Mb)
■	ПОЛЕТИТ
	Процессор 2.3GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb)
■	КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
	Один
■	КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
	Один DVD
■	ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
	callofcthulhu.com

Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth – классический долгострой. Первые упоминания об этом проекте датируются аж 2000 годом, и уже тогда игровые журналисты высказывали опасения за судьбу ужастика – слишком многое обещали разработчики.

Прошло шесть лет, геймеры забыли не только про былые обещания, но и про саму игру. Тем большей неожиданностью был выход **Call of Cthulhu** сначала на Xbox, а теперь и на PC. По слухам, в последние недели работы над версией для «персоналки» сотрудников **Headfirst** уже выселяли из офиса, а доводил проект до ума один единственный человек, причем не получая за это ни копейки.

Что ж, мы можем только искренне поблагодарить создате-

лей **Call of Cthulhu** и выразить им свое уважение. Ведь игра вышла действительно отличной, даже несмотря на изрядное опоздание.

■ КТУЛХУ ЗОВЕТ!

Dark Corners of the Earth рассказывает нам трагическую историю молодого полицейского Джека Уолтерса. Однажды ночью его вызвали в усадьбу на окраине города. Там проживали члены таинственной секты, уже давно донимавшие местных жителей своим асоциальным и антихристианским поведением. Сектантов не трогали, пока те не начали стрелять. В момент прибытия Джека дом был окружен полицией, а обитатели особняка почему-то требовали, чтобы переговоры вел именно наш герой.

Беседы не получилось, но в подвале усадьбы Джек обна-

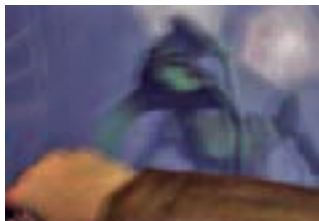
ружил коридор, ведущий глубоко под землю. Множество таинственных и ужасных улик указывало на то, что там проводились какие-то чудовищные ритуалы или бесчеловечные научные эксперименты. Позже Джек заметил таинственную пещеру со множеством механизмов, которые вряд ли были созданы рукой человека. Впрочем, коп сумел привести их в действие. В результате парень увидел нечто невообразимое и потерял сознание, а очнулся уже в Аркхэмской психушке. Врачи констатировали у него амнезию и тяжелую форму шизофрении. С тех пор прошло шесть лет. Джека выпустили из дома скорби, и он вернулся к своей старой профессии, правда, в качестве частного детектива. Теперь парень берется только за те дела, которые так или иначе связаны с чем-то необычным и потусторонним. Очередной «заказ» – исчезновение продавца из Инсмаутского продовольственного магазина – обернулся для бывшего копа кошмаром и возвра-

Если экран заляпан кровью, а бедолага Джек с трудом передвигает ноги, значит, пора лечиться



О КОМПАНИИ

■ Headfirst Productions была создана в 1998 году Майком Вудроффом (Mike Woodroffe) и его сыном Саймоном Вудроффом (Simon Woodroffe). Прямо перед сдачей номера стало известно, что студия была признана банкротом и закрылась почти сразу после релиза *Dark Corners of the Earth*.



щением к тем ужасам, которые ему довелось пережить шестью годами ранее.

■ FPS ИЛИ ADVENTURE?

Жанр игры с ходу определить очень непросто. С одной стороны – привычный вид «из глаз» и разбросанные по уровню аптечки. С другой – первые несколько часов мы ходим без оружия, разговариваем с неприятливым населением умирающего городка и разгадываем нехитрые головоломки. Далее, все еще будучи безоружными, улетаем от одержимых горожан, прячемся по углам (здравствуй, stealth!), ищем выход из различных ситуаций... А вот когда в руки Джека попадает первое оружие – отрываемся по полной программе. Жаль, патронов по городу разбросано не так уж и много, да и перестрелки не столько зрелищны, сколько опасны: лечиться «на ходу» нельзя, два-



три попадания – и ты хромаешь, истекаешь кровью и вообще не жалец.

■ НАДЕНЬ ПАМПЕРС!

В *Call of Cthulhu* очень большое внимание уделяется психическому состоянию героя. Чуть что зашуршит или простонет за углом – сердце Джека буквально выпрыгивает из

груди. А если притаившееся чудовище кокетливо покажет парню кончик хвоста – без пятиминутного отдыха не обойтись. Пока Джек не успокоится, у него будет кружиться голова и туманиться взор. Чего уж говорить о случаях, когда беднягу преследует призрак невинно убиенной девочки! Тут наступает форменный сумасшедший дом. Джек что-то шепчет, стонет; мы же видим, как расплывается мир перед его глазами. Разработчики были совершенно правы, когда перед заставкой честно сообщили: «Игра не для слабонервных». Нагнетанию тревожной атмосферы способствует даже ин-

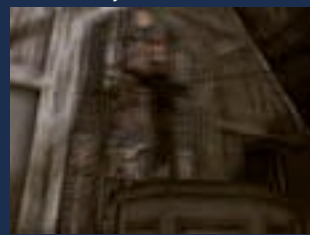
■ БЕРЕГИ ГОЛОВУ

Головоломки (если их вообще можно так назвать) в *Call of Cthulhu* не слишком оригинальны, зато просты и идеально вписываются в происходящее. Скажем, если Джеку нужно открыть сейф, значит, где-то поблизости валяется бумажка или книга, в которой написан код или подсказка, помогающая разгадать шифр. К счастью, никаких «логических» головоломок нет и в помине – все решения интуитивны и не выходят за рамки житейской логики. Например, чтобы попасть в трубу на дне бассейна, нужно сначала его осушить, затем чистой водой смыть грязь и снова слить жидкость. Путь открыт!



■ ФАКТЫ

- 76** видов смертоносного оружия
- 16** уровней полных страха
- 1** «бесконечный» шприц с морфием
- 0** настоящих Ктулху присутствует в игре
- 1** чудовищный темный культ



■ Вода прорисована очень красиво и необычно.



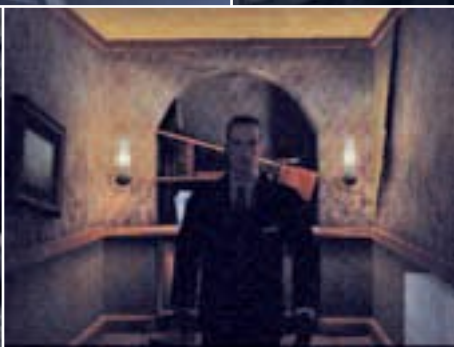
■ Такие искажения восприятия случаются с Джеком довольно часто.



■ Пиротехнические спецэффекты поднажали.



■ От путешествий по катакомбам – мурашки по коже.



■ СПАСИ И СОХРАНИ



■ В *Call of Cthulhu* можно сохранять только в определенных местах, помеченных изображением огненного глаза. Если же вокруг глаза нарисована пентаграмма, то после сохранения вокруг героя исчезнут все враги.

терфейс. Сотрудники Headfirst постарались сделать *Call of Cthulhu* как можно более достоверной, поэтому на то, чтобы забинтовать больную ногу уходит полминуты. Нет в игре и элементов интерфейса, отражающих физическое состояние героя. Зато все очень наглядно: если экран заляпан кровью, а бедолага Джек с трудом передвигает ноги, значит, пора лечиться. Для этого нужно время и спокойствие – иначе никакого толку не будет. Даже пострелять просто так не удастся: счетчик оставшихся в

обойме патронов у Джека перед глазами не висит, поэтому перед каждой стычкой приходится прятаться в укромный уголок и проверять заряд самостоятельно.

■ СТАРЫЙ, НО НЕ СТРАШНЫЙ

Напомню еще раз: игру разрабатывали аж с 2000 года – то есть шесть лет. За такой срок ее движок непоправимо устарел. Текстуры серы и расплывчаты, полигонов в моделях – кот наплакал, на современные спецэффекты нет и

намек. Тем не менее, я ответственно заявляю: игра выглядит великолепно. Пусть не за счет технических изысков, но благодаря профессиональной режиссуре. Размытые контуры картинки, вспышки, резкие смены кадров – все это очень напоминает качественный фильм ужасов. Даже преобладание серых и зеленых тонов из недостатка превращается в достоинство. Унылые американские пейзажи нагоняют стойкий, необъяснимый, пробирающий до самых кишок страх. Неудивительно, что персонажи, живущие в этих местечках, давно тронулись умом.

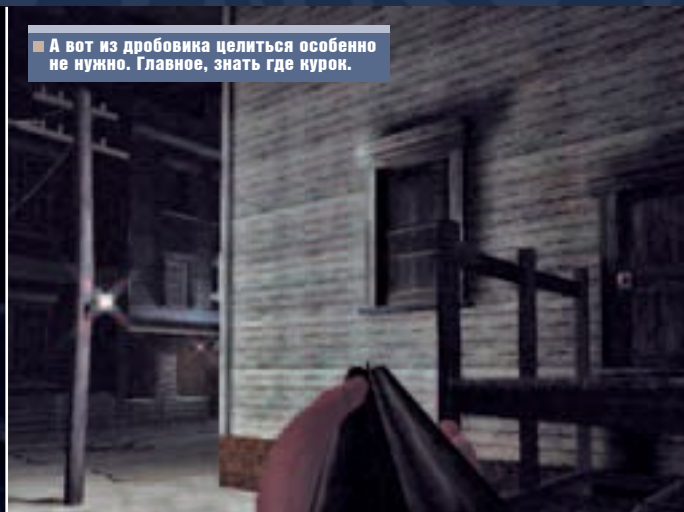
Отдельно стоит упомянуть звук. Пожалуй, в первую очередь пугает именно он. Где бы

Унылые американские пейзажи нагоняют стойкий, необъяснимый, пробирающий до самых кишок страх





■ Городские трущобы выглядят мрачно.



■ А вот из дробовика целиться особенно не нужно. Главное, знать где курок.

ни находился герой, он будет слышать странные тоскливые завывания, шуршание, скрежет и, наконец, чьи-то голоса. В канализации, когда Джека преследовала упомянутая выше девочка, я и сам едва в штаны не наложил. Музыка не менее хороша. Поначалу ее не замечаешь, но потом, прислушавшись, понимаешь, что именно она заставляет сердце так бешено колотиться.

■ ОБОРОТНАЯ СТОРОНА МЕДАЛИ

Пришло время и для ложки дегтя. Прежде, чем играть в Call of Cthulhu, запасись большой бутылкой валерьянки. Она пригодится тебе не только для успокоения нервов во время особенно страшных моментов, но и для восстановления душевного равновесия после борьбы с управлением. Смирись с тем, что далеко не все будет получаться с первого раза. Игра несколько странно и медлительно реагирует на твои попытки управлять Джеком. Зачастую это приводит к неприятным последствиям, и уж конечно, чертовски раздражает. Так, чтобы влезть на лестницу, нужно несколько се-

■ НАСЛЕДИЕ

Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth основана на произведениях известного мастера ужасов **Говарда Филлипса Лавкрафта** (Howard Phillips Lovecraft), жившего в первой половине XX века. Если быть еще точнее, на романе «Тень над Иннсмаутом», сюжет которого довольно точно (вплоть до имен героев) воссоздали разработчики. Впрочем, изначально Call of Cthulhu планировалось сделать куда более масштабной. Герой должен был побывать во множестве странных и необычных мест, однако теперь эти приключения мы увидим разве что в сиквеле. Конечно, в том случае, если он вообще выйдет.



кунд пристраиваться к ней под разными углами. Особенно это изматывает тогда, когда Джека преследуют разные злодеи. Не слишком удобен и боевой режим. Стрелять можно двумя способами: навскидку и хорошо прицелившись. Беда в том, что порой режимы переключаются автоматически. Стоит тебе перезарядить ружье во время прицеливания, как персонаж начинает палить без подготовки. Поэтому в длительных перестрелках половина патронов уходит «в молоко». И последнее, в чем можно упрекнуть игру: трупы только

что убиенных врагов испаряются буквально на глазах. Даже оружие подобрать нельзя, так как оно улетучивается вместе с телами.

■ ДЛЯ ЗНАТКОВ

Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth можно смело назвать одной из самых страшных игр на PC. Шесть долгих лет разработки пошли ей только на пользу. В каждой комнате, за каждым поворотом тебя поджидает воистину лавкрафтовский ужас. Это ли не лучшая похвала для Call of Cthulhu?

■ ТОЧКА ЗРЕНИЯ

Game Rankings
СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА 7.3
ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ 7.6

■ МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ

■■■■■■■■■■ 9.0

- + Множество необычных загадок и таинственных историй.
- Игра очень сложная. Не всегда понимаешь, что нужно делать.

ГРАФИКА

■■■■■■■■■■ 7.0

- + Великолепные спецэффекты и отличная анимация героев.
- Движок игры устарел. Блеклые и размытые текстуры.

ЗВУК И МУЗЫКА

■■■■■■■■■■ 9.0

- + Звуковые эффекты великолепны, музыка пугает.
- Актер, озвучивающий главного героя, частенько переигрывает.

ДИЗАЙН

■■■■■■■■■■ 9.0

- + Играть в Call of Cthulhu действительно страшно.
- Почти все дома похожи друг на друга, как близнецы.

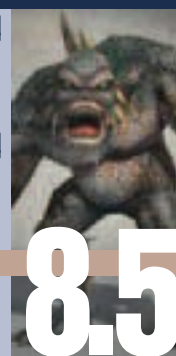
УДОБСТВО

■■■■■■■■■■ 8.0

- + Экран не загроможден показателями.
- Неудобное управление. Плохо оформлено главное меню.

ИТОГО

Одна из самых страшных компьютерных игр, что нам доводилось видеть.



8.5

CRASHDAY

ЧУМОВЫЕ ГОНКИ

ЗОЛОТОЙ
КУЛЕРИщи видео
на диске!

Текст: Павел "Tarnum" Демин

■	ЖАНР ИГРЫ
	Racing
■	ИЗДАТЕЛЬ
	Atari
■	ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
	Новый Диск
■	РАЗРАБОТЧИК
	Moon Byte Studios
■	ПОЙДЕТ
	Процессор 1.5GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb)
■	ПОЛЕТИТ
	Процессор 2.3GHz, 1024Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb)
■	КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
	До восьми
■	КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
	Один DVD
■	ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
	atari.com/crashday/

Crashday ждали всем миром. Еще бы! Творение Moon Byte Studios, как губка, должно было впитать все лучшее, что мы только видели в аркадных рэйсингах: реалистичные и эффектные повреждения из *Flatout*, трюки из *Trackmania Sunrise* и отечественного «Адреналин-шоу», автомобильные сражения из *Death Track* и *Quarantine*. Обещания златых гор авторы подкрепляли отменными скриншотами, внушавшими оптимизм и веру в то, что из *Crashday* получится настоящий хит. Час пробил, вдохнем поглубже.

■ ВСТРЕЧАЮТ ПО ОДЕЖКЕ

Еще за месяц до релиза, знакомясь с демкой, я понял, что скриншоты, долгое время сводившие с ума пользователей интернета, не были сфабрико-

ваны. *Crashday* выглядит действительно симпатично не только в статике, но и в динамике. Конечно, здесь немного бедноватые пейзажи. *NFS: Most Wanted* выглядит значительно лучше. Да и эффекты при детальном рассмотрении восторга не вызывают. Впрочем, большую часть этих изъянов заметит только наметанный глаз. Своеобразная цветовая гамма и удачное освещение батальных сцен ловко маскируют промахи художников, а безумные скорости не позволяют как следует приглядеться к пейзажам.

■ ВДРЕБЕЗГИ

Шумихи вокруг *Crashday* было бы гораздо меньше, если бы разработчики не обещали нам, простым смертным, обкатать *Flatout* по зрелищности аварий. Ведь именно финны из *Bugbear* (создатели

Flatout) наглядно показали всему миру, что эффектные ДТП вкупе с вменяемой «физикой» обеспечивают игре половину успеха.

Оценивать дорожные происшествия в игре можно по-разному. Выглядят они действительно впечатляюще. При каждом столкновении автомобилей металлические каркасы корятся, во все стороны летят осколки стекол, куны железа и прочие составные части разбитого транспортного средства. Зрелищно, красиво – да! Реалистично – нет. До *Flatout* по правдоподобности аварий *Crashday* так же далеко, как нам до Луны.

Журить *Crashday* можно также за невразумительную физику. Как и большинство других создателей аркадных гонок, разработчики пренебрегают законами механики. Неведомо им и земное притяжение. Порой происходящее на экране кажется абсурдным: где это видано, чтобы машина вращалась в воздухе точно волчок? В «Адреналин-шоу» управлять автомобилями в полете

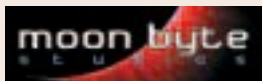


■ Стрельба и взрывы – неотъемлемая часть Crashday.



■ Эффектными авариями не устаешь любоваться.

При некоторой сноровке можно разогнаться до немыслимых скоростей, крутиться в воздухе во все стороны и под любыми углами



О КОМПАНИИ

■ Moon Byte Studios – очень молодая немецкая студия. *Crashday* – их первый проект. Компания, основанная Робертом Клеменсом (Robert Clemens) и Яном Боденштайном (Jan Bodenstein), намеревается в ближайшем будущем установить новые стандарты в поджанре гоночных экшенов. В общем, первый шаг уже сделан.



можно было только после установки специальных устройств – так создатели попытались объяснить подобную небывальщину. Здесь же тачки готовы «вспорхнуть» сразу после старта. Может, разработчики намеренно отказались от реализма?

КАК ИГРАТЬ

Для ответа на этот вопрос изучим основу любой гоночной игры – соревнования. Ведь и здесь сотрудники Moon Byte Studios заготовили массу различных сюрпризов. Первый из них – режим «Уничтожение». Вспомни поединки из *Carmageddon*, мысленно оснасти машину оружием, забудь про пешеходов и ты получишь классические состязания в *Crashday*. Драйв, конечно, не тот, но играть все равно интересно.



«Шоу Трюков» – следующий необычный режим – знаком тем, кто играл в «Адреналин-шоу». В нем необходимо выполнить самый эффектный трюк. Вытворять разрешается безумные вещи. При некоторой сноровке можно разогнаться до немислимых скоростей, кру-

титься в воздухе во все стороны и под любыми углами, подлетать выше облаков и даже выполнять на специальной конструкции мертвую петлю! Особый интерес представляют соревнования на удержание флага и передачу бомбы. В первом случае игрок должен проткнуть желтый смайлик (флаг) через все контрольные точки, а во втором – избавиться от бомбы перед самым взрывом.

А вот еще одно забавное соревнование – «Динамитная Гонка». Здесь нам придется повторить подвиг **Киану Ривза** (Keanu Reeves) из фильма «Скорость» и проехать через

ФАКТЫ

- 7** чумовых соревнований
- 3** скучных миниигры
- 4** часа ты потратишь на прохождение «Карьеры»
- 8** игроков в безумном мультиплеере
- 12** различных автомобилей



ПРИТЯЖЕНИЯ БОЛЬШЕ НЕТ

В каждой уважающей себя гоночной аркаде должны быть забавные миниигры. В *Bo Flatout* мы не без удовольствия отправляли в свободный полет водилу, будто пушечным ядром метились виртуальным человечком в различные мишени, измеряли дальность и высоту его полета. Шоферы в *Crashday*, к сожалению, не забыли пристегнуть ремни безопасности. Зато сама тачка так и рвется в воздух. Именно для красивых полетов и была придумана забава «Затяжной прыжок». Суть игры заключается в том, чтобы грамотно израсходовать нитро при разгоне и улететь на машине как можно дальше. Очень похожа на «Затяжной прыжок» игра «Взрыв машины». В ней время, отведенное на то, чтобы добраться до трамплина, ограничено. Не успеешь – авто взорвется. Менее увлекательно выглядит «Погоня за КТ». Здесь за несколько минут нужно проехать через определенное число чек-поинтов, хаотично разбросанных по карте.



■ Двое «красных» вот-вот настигнут меня и отнимут флаг.



■ Пейзажи и впрямь немного бедноваты.



■ Чем успешнее выступаешь на различных соревнованиях, тем больше тебя уважают конкуренты. Очки репутации необходимы для доступа к новым тачкам и комплектующим. С деньгами обычно трудностей не возникает. Если держать в гараже не более одного автомобиля, средств хватает на то, чтобы провести все доступные улучшения одним махом. Среди всего прочего в магазине есть винилы и обвесы (впрочем, их не так уж и много), преобразующие облик автомобиля.



чекпоинты, не опуская стрелку спидометра ниже требуемых отметок. При таком обилии режимов смущает лишь одно – показаться по трассе просто так, без дела, игра не позволяет. А жаль.

■ Я ТРЕБУЮ ПРОДОЛЖЕНИЯ БАНКЕТА!

Полтора года назад, рецензируя Flatout, я сетовал на непродолжительный режим карьеры. Так вот, в Crashday он еще короче. Обязательную часть можно осилить за какие-то четыре-пять часов. А дальше ты либо до посинения соревнуешься с компьютерными оппо-

нентами в одиночном заезде, либо запускаешь сетевую игру и показываешь миру свое мастерство. В силу того, что у противника с искусственным интеллектом дела обстоят неважно, тягаться с ним не слишком интересно. Остается мультиплеер. Спешу обрадовать пользователей российского dial-up'a. Про нас не забыли: сполна насладиться всеми прелестями многопользовательского режима можно и на скорости 56.6k. Что еще, помимо сетевого режима, можно вдохнуть в гоночную игру вторую жизнь? Разумеется, редактор трасс. В Crashday он просто замеча-

тельный! Интерфейс без труда освоит даже юнец. Дальнейшее зависит от твоей фантазией. На собственноручно созданных треках можно устраивать соревнования не только с компьютером, но и с живыми людьми. Пересылка трассы другому игроку занимает считанные секунды. Crashday вне всяких сомнений удалась. Творение Moon Byte Studios – это как раз тот самый случай, когда обещания не разошлись с делом. В нем есть куча интереснейших соревнований и потрясающий мультиплеер. Видно, что Crashday создавали с любовью.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

Game Rankings

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА **6.5**

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ **5.7**

■ МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ ■■■■■■■■■■ 7.0	ДИЗАЙН ■■■■■■■■■■ 9.0
+ Благодаря увлекательным соревнованиям игра быстро затягивает.	+ В один котел свалили буквально все. Варено получилось очень вкусным.
- И также скоро отпускает. Не хватает вынужденного сюжета.	- Не так много трасс, как хотелось бы.
ГРАФИКА ■■■■■■■■■■ 8.0	УДОБСТВО ■■■■■■■■■■ 7.0
+ Если закрыть глаза на пару недочетов, картинка великолепна.	+ Удобное меню, простой в освоении редактор.
- Останови автомобиль и присмотришься. Обязательно найдешь изъяны.	- Малоинформативная миникарта.
ЗВУК И МУЗЫКА ■■■■■■■■■■ 9.5	ИТОГО
+ Бесподобный саундтрек. Игровые звуки также великолепны.	Динамичный аркадный рейсинг с отличными сетевыми режимами.
- Весомых недостатков не обнаружено.	



B. Sokal

PARADISE

НОВЫЙ ШЕДЕВР БЕНУА СОКАЛЯ, НЕПРЕВЗОЙДЕННОГО МАСТЕРА ПРИКЛЮЧЕНЧЕСКИХ ИГР



PC CD-ROM

White Birds

© 2006 WHITE BIRDS PRODUCTIONS. © 2006 MICRO APPLICATION. Все права защищены. Исключительные права на издание и распространение программы на территории России и стран бывшего СССР принадлежат ЗАО «Новый Диск», тел.: (495) 933-07-26 (многоканальный), e-mail: sale@nd.ru. Заказ дисков по тел.: (495) 933-07-26, e-mail: zakaz@nd.ru, www.nd.ru. Единственный представитель на территории Украины – компания «Одиссей», тел.: 8 (450) 336-73-73, 8 (4482) 31-73-73, e-mail: sales@odyssey.od.ua, www.Odyssey.od.ua.

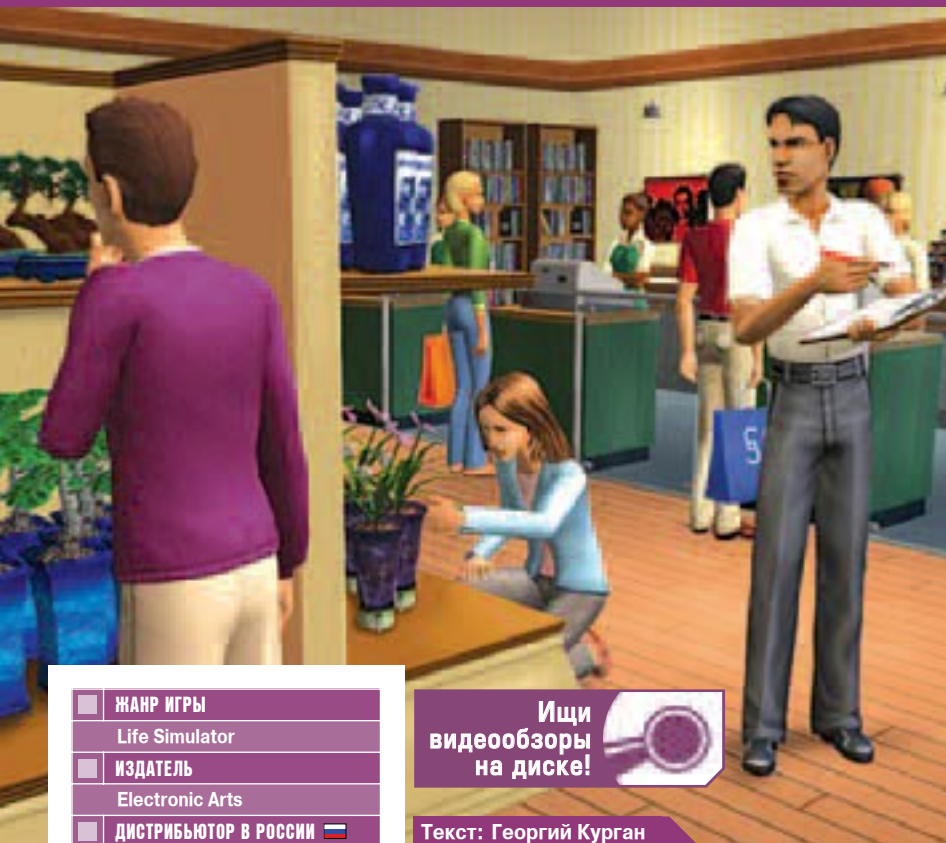
THE SIMS 2: БИЗНЕС

КУПИ-ПРОДАЙ!



О КОМПАНИИ

Maxis в представлении не нуждается. Ведомые Уиллом Райтом (Will Wright), авторы этой студии год от года выпускают симуляторы всего, что попадаете им под руку.



■	ЖАНР ИГРЫ
	Life Simulator
■	ИЗДАТЕЛЬ
	Electronic Arts
■	ДИСТРИБЬЮТОР В РОССИИ
	Софт Клуб
■	РАЗРАБОТЧИК
	Maxis
■	ПОЙДЕТ
	Процессор 1GHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (32Mb)
■	ПОЛЕТИТ
	Процессор 2GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb)
■	КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
	Один
■	КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
	Один CD
■	ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
	thesims2.ea.com

Ищи
видеообзоры
на диске!

Текст: Георгий Курган

Не прошло и полгода, а в продажу поступило новое дополнение к *The Sims 2*. Ну, сколько можно?!

В этот раз, правда, изменений больше, чем обычно. Как ясно из названия, твои симы смогут открыть собственное дело. Можно, например, продавать игрушки или собирать вручную роботов, заниматься флористикой, открывать парикмахерские или рестораны, а то и просто брать с посетителей

деньги за возможность посмотреть телевизор, поиграть в бильярд или понежиться в массажной ванне. Успех предприятия учитывается в местной рейтинговой системе, за что его владелец получает специальные бонусы. Еще одно нововведение ролевого характера – специальные «значки таланта» (talent badges), которые сим будет получать по мере приобретения того или иного навыка. Так, к примеру, флорист научится составлять более сложные букеты, а кас-

сир – быстрее нажимать на кнопки.

Нанять можно практически любого сима, ведь со временем все сотрудники улучшают свои навыки. Правда, даже высокая квалификация персонала не гарантирует хорошей работы. Сим может быть семи пядей во лбу, но если у него скверный характер – жди беды. В целом новое дополнение от **Maxis** – настоящий подарок для всех симоводов и симоведов. И просто – очень качественная игра.



■ Машины производят машины. Какое извращение!



■ Перед тобой бар в британском стиле.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ

■■■■■■■■■■ 8.0

- + Широкие возможности по открытию собственного бизнеса.
- Относительно высокая сложность освоения.

ГРАФИКА

■■■■■■■■■■ 8.0

- + Отличная анимация и высокий уровень детализации.
- Движок за полтора года уже слегка устарел.

ЗВУК И МУЗЫКА

■■■■■■■■■■ 8.0

- + Традиционно качественные звук и музыка.
- Новых звуковых эффектов почти нет.

ДИЗАЙН

■■■■■■■■■■ 9.0

- + Отличная подборка костюмов и предметов.
- Новых причесок и вариантов макияжа – кот наплакал.

ИНТЕРФЕЙС

■■■■■■■■■■ 9.0

- + Минимум места на экране, максимум функциональности.
- Далеко не все нововведения легко заметить.

ИТОГО

После *Open for Business* оригинальная *The Sims 2* стала еще лучше.



8.0

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

Game Rankings
СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА

8.0

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ

7.8



PANZER ELITE ★ ★ ACTION ★ ★

■ ТАНКОВАЯ ГВАРДИЯ

«Танковый симулятор для всех и каждого.
Простой в освоении, динамичный и с огоньком!»
«РС Игры»

СОРОК ТОНН СТАЛЬНОЙ СМЕРТИ ПОД ВАШИМ КОМАНДОВАНИЕМ



© 2004 by International Brotherhood of Teachers A.O. Teachers' Benefit Fund, 8750 Northway Avenue, Cleveland, OH 44131-1100

© 2006 Wiley. All rights reserved. © 2006 Blackwell Publishing Ltd. *Journal of Internal Medicine* 260: 101–109

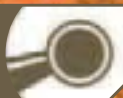
[illegible]

ВЛАСТЕЛИН КОЛЕЦ: БИТВА ЗА СРЕДИЗЕМЬЕ 2

ЗАМАХ НА РУБЛЬ, УДАР НА КОПЕЙКУ



Ищи видеообзоры и тактику на диске!



■ Между миссиями показывают очень стильное рисованное кино.



■ Гоблины разбили стену, но это им не поможет.

Текст: Nameless One

■	ЖАНР ИГРЫ
	Real-Time Strategy
■	ИЗДАТЕЛЬ
	Electronic Arts
■	ДИСТРИБЬЮТОР В РОССИИ
	Софт Клуб
■	РАЗРАБОТЧИК
	EA Los Angeles
■	ПОЙДЕТ
	Процессор 1.6GHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb, T&L)
■	ПОЛЕТИТ
	Процессор 2.4GHz, 1Gb RAM, 3D-ускоритель (128Mb, T&L)
■	КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
	До восьми
■	КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
	Один DVD
■	ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
	www.ea.com/official/lord-oftherings/bfme2/us/home.jsp

Пройти мимо *The Lord Of The Rings: The Battle for Middle-earth 2* (далее, с твоего позволения, **BFME2**) решительно невозможно – слишком хорошо известна в народе толкиеновская трилогия. Да, это название манит, обещает полное приключений путешествие в мир фэнтези. На деле же мы имеем монструозных размеров стратегию, не реализующую и трети своих возможностей.

Сюжет игры, если честно, даже как-то неловко пересказывать. Могу допустить, что ты не читал нетленное произведение **Джона Рональда Руэла Толкиена**. Но уж фильмы культового режиссера **Питера Джексона** видел наверняка. События игры развиваются параллельно с похождениями

Братства Кольца. Ты можешь во имя светлого будущего возглавить войска людей, эльфов и гномов или же перейти на сторону Саурона и поставить Средиземье на колени.

■ ПРЕЛЕСССССТЬ

Твоему вниманию предлагают две весьма непродолжительные кампании (по 8 миссий за Светлых и Темных соответственно), традиционный skirmish и главное блюдо – пошаговый режим War of the Ring. Увы, кампании заканчиваются как раз в тот момент, когда ты только-только вошел во вкус, сходил за второй чашкой чая и наконец-то привык к новым персонажам. Покорить Средиземье или освободить его от саурановского ига можно за полдня. Другое дело War of the Ring. Перед тобой открывается карта Средиземья, разбитая на провин-

ции. Каждая из сторон по очереди делает ход, состоящий из трех фаз. Первая фаза – управление ресурсами. Мы возводим здания, нанимаем в уже построенных казармах войска и направляем их в нужные регионы. Затем наступает фаза боевых действий. Если враги оказались на одной территории, начинается схватка. Одолеть противника можно двумя способами. Жмем на кнопку auto – и компьютер быстренько делает все за тебя. Но что он смыслит в тактике? Поэтому уверенно выбираем real time, и тут начинается самое интересное. Мы попадаем на случайно созданную карту и отыгрываем привычную партию в режиме реального времени. Последняя фаза – отступление. Потерпевшая поражение сторона выбирает местность, в которую отводит остатки войск.

За War of the Ring можно было бы провести недели и месяцы. Но разработчики допустили одну серьезную оплошность. В каждом сражении приходится заново отстраивать базу, до-

Кампании заканчиваются как раз в тот момент, когда ты только-только вошел во вкус и сходил за второй чашкой чая



О КОМПАНИИ

■ Студия EA Los Angeles (EALA) была создана в 1995 году. Тогда она называлась DreamWorks Interactive (DWI). В 2000 году произошло слияние компаний DWI, EA Pacific и Westwood. Таким образом, помимо сериала *The Lord Of The Rings*, в активе EALA числятся легендарные игры *Command & Conquer* и *Medal Of Honor*.



бывать ресурсы, нанимать армию и героев. При этом совершенно неважно, какие здания ты возводил в стратегическом режиме. Возникает вопрос: «А на кой она тогда вообще нужна, эта глобальная карта?»

■ ФЕХТОВАНИЕ НА ДУБИНАХ

Увы, несмотря на все заверения разработчиков о продвинутом искусственном интеллекте, улучшенном контроле войск, тактических маневрах и прочих премудростях, рецепт успеха в игре один – грубый навал. Если в первой части для взятия крепости приходилось нанимать специальных бойцов или, скажем, покупать дорогостоящие осадные механизмы, то в BFME 2 можно с легкостью обойтись штатными рубками. И не суть важно, за какую расу ты играешь и какими героями верховодишь, под напором разъяренной пехоты



рухнет любая оборона. И твоя, кстати, тоже. Стоит лишь зазеваться и прозорливый супостат (в особенности, если он – живой человек) уничтожит базу за пару минут. Ты и глазом не успеешь моргнуть! Зато на поздних стадиях игры можно обходиться и без толпы вояк. Пятерка назгулов, Глашатай Саурона и ангмарский

Король-Призрак при поддержке мощной магии способны вырезать не то что вражескую базу – целый континент! Столь же опасны лидеры людей или эльфов. Впрочем, в схватках с компьютером ты вряд ли почувствуешь на себе геройскую мощь. Искусственный интеллект с трудом управляется с одним единственным персонажем и порой так дает маху, что только диву даешься. Например, в одной из случайных миссий на мои войска, в которых был всего один отряд эльфов-лучников, напал назгул на летающей твари. Вместо того чтобы быстренько прибить стрелков, он стал гоняться за меч-

■ ФАКТЫ

- 6** противоборствующих сторон
- 8** миссий в каждой кампании
- 5** назгулов
- 15** юнитов в отряде
- 1** злобный осьминог
- 3** волны атакующих в оборонительных миссиях



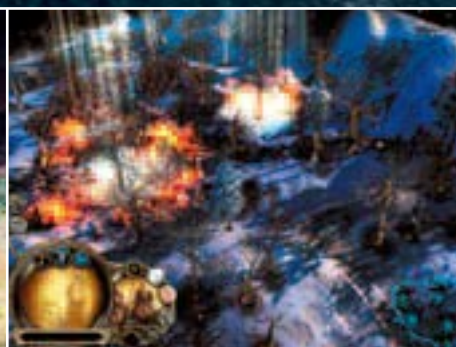
■ ВСЯ ПРАВДА О НАЗГУЛАХ

Назгул» означает «призрак кольца». Это слово из Темного Языка, одного из многих придуманных Дж. Р. Р. Толкиеном во время работы над произведениями «Властелин колец» и «Сильмариллион». Назгулами называли обладателей волшебных колец – девяти королей, которые перешли на сторону Саурона. Они преданные слуги Темного Властелина: сделают все, чтобы добыть для него десятое кольцо. Биографы отмечают, что Толкиену не нравился Темный Язык, и он никогда не развивал его. Тем не менее, многочисленные фанаты сделали эту работу сами, и сейчас в интернете можно найти различные словари и даже учебники Темного Языка.



■ Эльфийский флот во всей красе.





ЧУДЕСА ГЕНЕТИКИ



■ При помощи специального меню в *BFME 2* ты сможешь самостоятельно создавать героев, а затем использовать их в мультиплеере и глобальном режиме War of the Ring. Чем чаще будешь выигрывать, тем больше наград получит герой.

никами и быстро сдох. Если бы мне противостоял игрок, я бы, несомненно, потерпел поражение.

Для уверенной победы над AI достаточно построить цитадель, кузницу, бараки и произвести основные апгрейды. Если удастся продержаться первые десять минут – все, бой выигран. Этого времени как раз хватит на то, чтобы обеспечить армию знаменосцами. Воины с флагами не только повышают уровень отряда, но и восстанавливают его численность совершенно

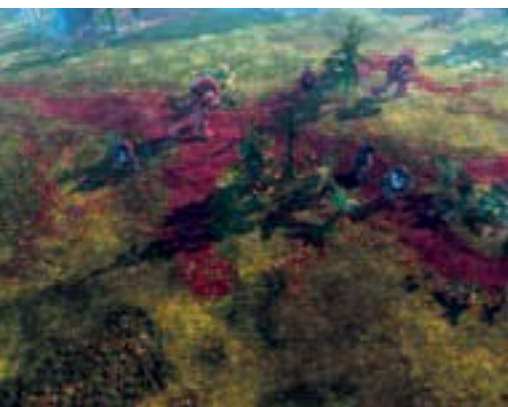
бесплатно. При грамотном управлении можно без труда прокачать своих бойцов до максимального уровня или же сделать ставку на быструю атаку. Несколько отрядов второго уровня на первых порах способны здорово потрепать базу противника. А главное: пока он будет отбиваться от ваших козьяков и возводить защитные сооружения, можно попробовать отыскать на карте волшебное кольцо. Игрок, сумевший доставить этот ценный артефакт на базу, сможет нанять самого Саурана!

ВЕСЕННИЙ ПРИЗЫВ

Как уже упоминалось выше, играть можно за Светлых (люди, эльфы и гномы) и Темных (вольные племена гоблинов, силы Изенгарда и армия Мордора). Авторы учли ошибки первой части и подарили нам десятки различных бойцов. Скучал по Тому Бомбадилу? Пожалуйста! Его можно вызывать с помощью магии. Жители Дэйла? Без проблем. Мумакилы? Сколько угодно. Даже горные гиганты, и те в любой момент готовы «раскатать» противника. На деле же лучшей является связка из кавалерии и лучников. Остальные виды войск можно даже не покупать.

А еще в игре совершенно бестолковые морские баталии, по

Пятерка назгулов, Глашатай Саурана и ангмарский Король-Призрак способны вырезать целый континент





какому-то недоразумению названные «эпическими». Скажем прямо: никакой эпичности нет и в помине. Просто несколько лодочек вяло плюются стрелами и нехотя обмениваются огненными снарядами. При этом посудины умудряются наваливаться друг на друга, сливаясь в одну большую кляксу. Единственное, ради чего стоит обратить внимание на флот, это гениальный дизайн орочьего корабля-камикадзе. Вот уж действительно настоящая находка.

ЦВЕТ ВОЙНЫ

Сказать, что BFME2 является глазу роскошные виды, нельзя. Да, графика симпатичная, особенно впечатляют волны. Но стоит начать бою, и от былых красот не остается и следа. Встретив неприятеля, войны миглом ломают строй, разбредаются по всему полю брани, и взору игрока предстает куча-мала из мельтешащих полигонов и разноцветных спецэффектов. Разобраться, кто, где, кого и чем бьет, совершенно невозможно. Вдобавок на высоких разрешениях все это безобразие начинается жутко тормозить.

ПРЕДЕЛЫ РОСТА

В BFME2 для ограничения количества бойцов используются специальные очки (CP – Command Points). Чем сильнее воин, тем больше CP требуется для его покупки. Например, могучий Гендальф отнимает 75 очков, а отряд гондорских лучников – 60. Таким образом, авторы не только заставляют игрока размышлять над следующим приобретением, но и пытаются соблюсти баланс. Увы, думать особенно не нужно. Группы дешевых юнитов немногим уступают в силе паре дорогущих бойцов, а строятся значительно быстрее. Да и гибнут качки на беду чаще. К тому же, тушки мертвых гигантов исчезают вместе с затраченными средствами, а бойцы рангом пониже бесплатно воскрешаются знаменосцами.



Ли (Christopher Lee), Ян МакКеллен (Ian McKellen) и другие актеры из трилогии Джексона.

КОНЕЦ ФИЛЬМА

Что ж, давай подведем итог. *The Lord Of The Rings: The Battle for Middle-earth 2* – хорошая, добротная игра «по мотивам». Фанатам книг Толкиена или кинотрилогии Питера Джексона она, безусловно, придется по душе. Рядовых же любителей стратегий, скорее всего, отпугнут изъяны в дизайне и балансе. Увы, оценить игру однозначно нельзя.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

Game Rankings.com

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА 8.4

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ 6.2

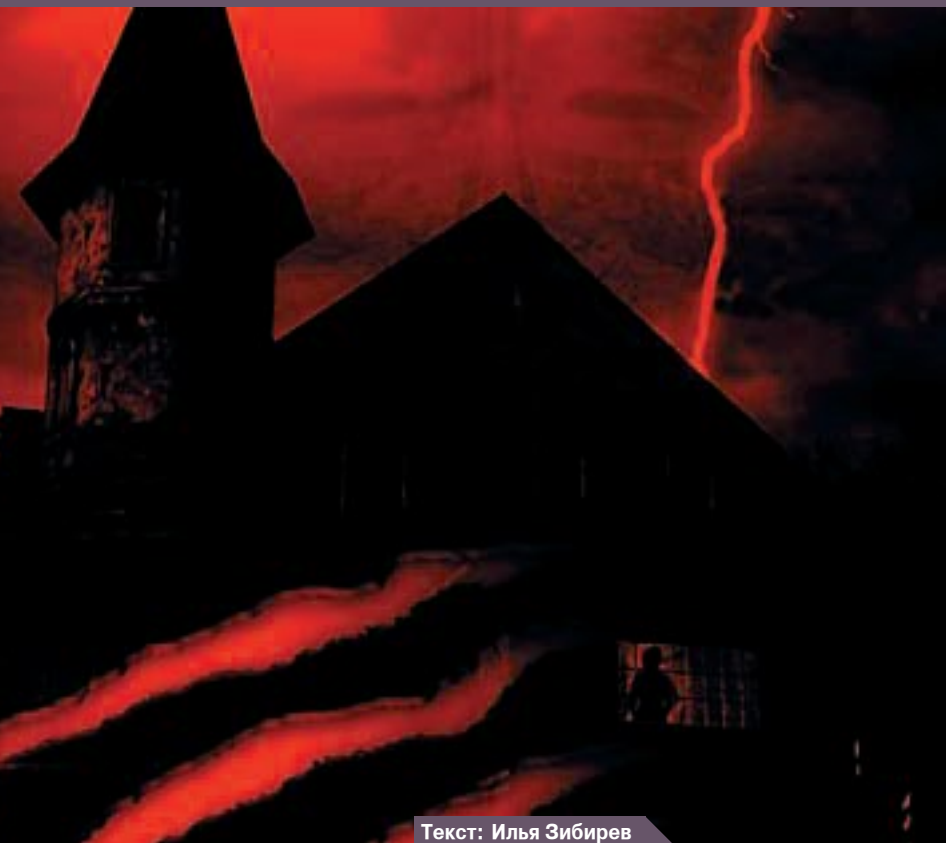
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ 7.5	ДИЗАЙН 8.0
<ul style="list-style-type: none"> Прекрасный подарок для всех фанатов творчества Толкиена. Практически любая битва выигрывается тактикой грубого навала. 	<ul style="list-style-type: none"> Авторы скрупулезно перенесли в игру всех персонажей книги. Непропорциональные размеры юнитов и зданий, бестолковая магия.
ГРАФИКА 8.0	УДОБСТВО 7.5
<ul style="list-style-type: none"> Симпатичная анимация некоторых юнитов. Моделькам вояк явно не хватает детализации. 	<ul style="list-style-type: none"> Из-за малого количества опций заблудиться в окнах интерфейса невозможно. Неудобное вращение камеры.
ЗВУК И МУЗЫКА 9.0	ИТОГО
<ul style="list-style-type: none"> Музыка Говарда Шора по-прежнему хороша. Все-таки, слушать одни и те же темы несколько часов подряд надоедает. 	Отличная стратегия для фанатов Толкиена, средненькая – для остальных.

7.5

ШОРОХ (SCRATCHES)

В ЧЕРНОМ-ЧЕРНОМ ДОМЕ...



Текст: Илья Зибирев



■ И здесь не обошлось без заброшенной церкви!



■ Телефон – единственное средство связи с внешним миром.

■	ЖАНР ИГРЫ
	Adventure
■	ИЗДАТЕЛЬ
	Micro Application
■	ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
	Play Ten Interactive / Руссобит-М
■	РАЗРАБОТЧИК
	Nucleosys
■	ПОЙДЕТ
	Процессор 800MHz, 128Mb RAM, 3D-ускоритель (16Mb)
■	ПОЛЕТИТ
	Процессор 1.6GHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (32Mb)
■	КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
	Один
■	КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
	Один CD
■	ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
	scratchesmystery.com

В наше время качественные квесты выходят очень редко, парочка в год – не чаще! А чтобы группа энтузиастов выпустила проект, готовый на равных тягаться со старожилами жанра, – такого не было давно.

Scratches (в России – «Шорох») находилась в разработке три с лишним года и проделала долгий путь от невзрачного клона *Shivers* и *Myst* до одного из лучших ужастиков последних лет. Редкий квест добивается таких результатов.

■ КАК В УЧЕБНИКЕ

Сюжетная часть *Scratches* выполнена в лучших традициях мистической литературы. Главный герой игры, писатель Майкл Артхэйт, получает в наследство симпатичный особняк, расположенный глу-

боко в лесу и скрытый от посторонних глаз. Правда, скоро он узнает, что с двумя предыдущими хозяевами дома приключились плачевные события. Первый, прежде чем умереть от сердечного приступа, был обвинен в убийстве собственной жены; второй же попросту пропал без вести. Несмотря на дурную славу, Майклу новое жилище понравилось. Ведь он пишет исключительно в жанре «хоррор». А где, как ни в старом особняке, лучше всего создаются ужастики?

Думаю, пересказывать дальнейшие события не имеет смысла: сюжет развивается согласно канонам, заложенным еще мэтрами жанра, – Эдгаром По и Говардом Филипсом Лавкрафтом. Таинственный дом, проклятые, скелеты в шкафах бывших владельцев – все как положено.

■ ОДИН ДОМА

Прохождение игры можно условно разбить на три части, по одному дню пребывания в имении на каждую.

Поначалу Майкл бродит по своим владениям и разглядывает достопримечательности. Собственно, на изучение новых территорий и улаживание бытовых трудностей отведены первые сутки. Со временем атмосфера накаляется: от хозяйственных забот герой переходит к исследованию секретов, которые скрывает дом и его окрестности. Ну, а третий день Майкл посвятит непосредственно изгнанию Зла из своего поместья. В этот момент ему, как и нам, станет действительно страшно. В умении пугать *Scratches* почти догнала *Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth*.

По ходу игры сложность пазлов постепенно растет, но никогда не выходит за рамки разумного – это одно из главных достоинств игры. В общем-то, головоломки даже нельзя назвать таковыми: догадаться, что нужно сделать в каждом

Сюжет развивается согласно канонам, заложенным еще мэтрами жанра, – Эдгаром По и Говардом Лавкрафтом



О КОМПАНИИ

■ Nucleosys – типичный пример того, как на голом энтузиазме рождаются серьезные студии. Контора была основана в 2003 году двумя закадычными друзьями, которые хотели одного – делать по-настоящему хорошие квесты. И, похоже, у них получилось. *Scratches* – первая коммерческая игра, сделанная в Аргентине.



конкретном случае, очень легко. Для успеха в *Scratches* достаточно немного смекалки, толики здравого смысла и пристального внимания к деталям. Головой повертеть придется изрядно, но чудовищного пиксель-хантинга нет и в помине.

КАК НА КАРТИНКЕ

Кто-то скажет, что графика – самая слабая сторона игры, и будет, наверное, прав. Технически *Scratches* недалеко ушла от того же *Myst*. Разрешение только одно – 800x600. А перемещение по дому напоминает перелистывание альбомных страниц: одна картинка резко сменяет другую. Окружающий мир тоже по большей части неподвижен. Поначалу радуешься хотя бы тому, что тебе показывают, как открываются двери; правда через некоторое время даже этот милый процесс начинает раздражать своей чрезмерной медлительностью. Тем не менее, все прорисовано очень аккуратно, множество мелких деталей значительно украшает игровую картинку.



Дом выглядит очень правдоподобно. Сразу видно, художники постарались на славу! Наверное, именно эта любовь к мелким деталям и подкупает, заставляя с интересом вглядываться в экран в поисках новых подробностей.

ЧТО ЭТО ТАМ ШУРШИТ?

Озвучкой игры занимался человек, скрывающийся под творческим псевдонимом "Cellar of Rats". Именно его нам нужно благодарить за непередаваемую атмосферу, которую создает *Scratches*. Большинство квестов (особенно в стиле *Myst*) не особенно богаты на звуки и спецэффекты. Играет на заднем плане ненавязчивая музыка – и ладно. В *Scratches* же звук очень важен. Именно поэтому разработчики настоятельно советуют запастись акустикой 5.1. Часы, стоящие в гостиной дома, тикают громко и размеренно. Если выйти в соседнюю комнату, звук станет более приглушенным, а если повернуться к часам спиной, будет доноситься – правильно! – из-



за спины. Завывание ветра и стук дождя по крыше пугают не на шутку! Все это создает эффект присутствия в настоящем, очень старом доме. Неплохо справились со своими ролями и актеры, озвучившие Майкла и его немногих собеседников. Чертовски хороша музыка. С одной стороны – она незаметна. Так удачно композитор смог вплести ее в игровой антураж. С другой – она как нельзя лучше подготавливает игрока к предстоящим ужасам. И совершенно неважно, что *Scratches* в основном пугает намеками, все равно страшно!

НА ЛЮБИТЕЛЯ

Если тебе интересно, чем живут настоящие фанаты квестов, или ты просто хочешь приобщиться к прекрасному – смело иди в магазин и покупай *Scratches*. Эстетам, ценителям глубокой старины и просто поклонникам качественных приключений она также не будет лишней. Добротная игра, сделанная с любовью и тщанием.

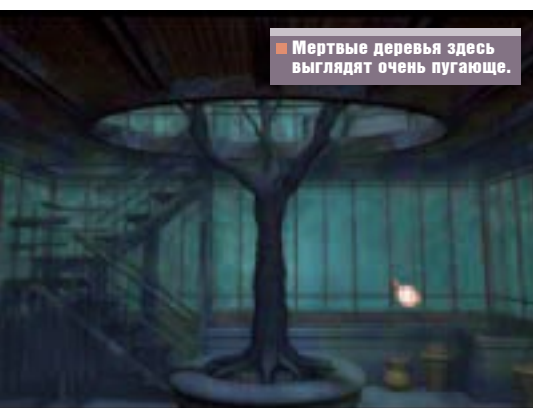
ФАКТЫ

- 3 человека работали над игрой
- 1 приятель, с которым можно поговорить
- 2 человека уже погибли в таинственном доме
- 3 дня на то, чтобы раскрыть тайну
- 1 человек озвучивал игру



ТОЧКА ЗРЕНИЯ

Game Rankings	
СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА	7.2
ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ	6.2



■ Мертвые деревья здесь выглядят очень пугающе.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	7.0
+	Старый как мир сюжет не перестает пугать и сегодня.
-	Любителям мистики со стажем сюжет покажется неинтересным.
ГРАФИКА	5.0
+	Мастерски прорисованные декорации.
-	Игра выглядит безнадежно устаревшей. В ней почти нет анимации.
ЗВУК И МУЗЫКА	9.0
+	Великолепные звуки и шумы, атмосферная, завораживающая музыка.
-	Порой мелодии неожиданно затихают.

ДИЗАЙН	8.0
+	Игру можно смело назвать произведением искусства.
-	Не все в игре выглядит гармонично. Например, ужасает курсор.
УДОБСТВО	8.0
+	Если ты давно играешь в квесты, проблем у тебя не будет.
-	Не хватает подсветки «активных» зон экрана.
ИТОГО	7.5
Неординарный любительский квест, прорвавшийся в высшую лигу.	



РЕЦЕНЗИЯ | SWAT 4: СИНДИКАТ СТЕЧКИНА

SWAT 4: СИНДИКАТ СТЕЧКИНА

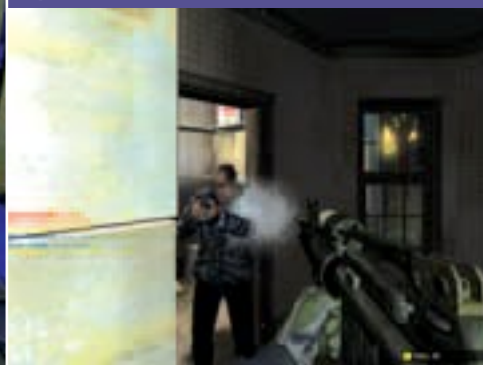
SWAT ПРОТИВ РУССКОЙ МАФИИ



Ищи видеобзор
и тактику
на диске!



■ На экране игровых автоматов крутятся яркие заставки.



■ На уровнях сложности Easy и Normal ты можешь выжить даже после выстрела в упор.

Текст: Роман "ShaD" Епишин

■	ЖАНР ИГРЫ
	Tactical action
■	ИЗДАТЕЛЬ
	Vivendi Universal Games
■	ДИСТРИБЬЮТОР В РОССИИ
	Софт Клуб
■	РАЗРАБОТЧИК
	Irrational Games
■	ПОЙДЕТ
	Процессор 1.2GHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb, T&L, pixel shading)
■	ПОЛЕТИТ
	Процессор 2.4GHz, 1024Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb, T&L, pixel shading)
■	КОЛИЧЕСТВО ИГРОВОВ
	До 16-ти
■	КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
	Один DVD
■	ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
	www.swat4.com

Третья и четвертая части серии *SWAT* – примеры того, как нужно делать тактические экшены. Тем не менее, *SWAT 3* осталась без дополнений (не считая особого издания *SWAT 3: Elite Edition*). *SWAT 4* же обзавелась аддоном только через 10 месяцев после релиза. Удалось ли *The Stetchkov Syndicate* (в России «Синдикату Стечкина») поднять планку качества, установленную оригиналом? Сейчас разберемся.

■ СТОЙ, СТРЕЛЯТЬ БУДУ!

По части сценария *The Stetchkov Syndicate* превзошла предшественника. В *SWAT 4*, если помнишь, не было стройного сюжета. Здесь же представлена целая детективная история. Под нашим чутким руководством «сватовцы» воюют с организованной преступ-

ной группировкой, известной как *The Stetchkov Syndicate*. Мафиозные корни уходят в восточную Европу, так что на этот раз элитному подразделению противостоят славяне.

Операции по захвату наркобаронов и торговцев оружием разительно отличаются от охоты на хулиганов и маньяков из *SWAT 4*. Преступные главаря отлично защищены, их окружают хорошо вооруженные, обученные телохранители. Натасканные «шестерки» не торопятся делать в штаны при виде пистолета, поэтому стрелять на поражение теперь приходится гораздо чаще. Штрафы за необоснованное применение силы никто не отменял, но когда тебя встречают раскаленным свинцом, палить в ответ – единственно правильный выход.

Противники стали куда агрессивнее. Во-первых, гангстеры

обзавелись отменной реакцией. Распахивая дверь, ты рискуешь получить пулю еще до того, как бравые напарники забросят в помещение гранату. Во-вторых, бандиты не сидят на месте. Почуввав запах жареного, они ретируются в соседние комнаты и устраивают там засаду.

А вот поведение сослуживцев время от времени неприятно удивляет. Парни непозволительно долго готовятся, прежде чем бросить гранату, а иногда откровенно тупят. Штурмуя ночной клуб в одной из миссий, я оставил бойцов у парадного входа, сам же решил вломиться «со двора». Однако впоследствии передумал и позвал ребят к себе. Вместо того чтобы спокойно обойти здание, оболтусы ринулись напролом! Перестреляв всех негодяев на первом этаже, мужики открыли мне дверь изнутри и отрапортовали о прибытии.

■ ПОЛИЦЕЙСКИЕ БУДНИ

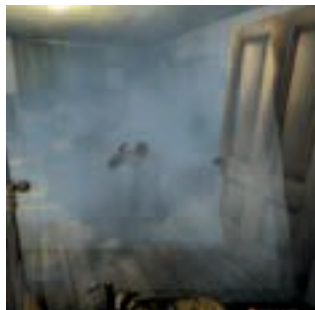
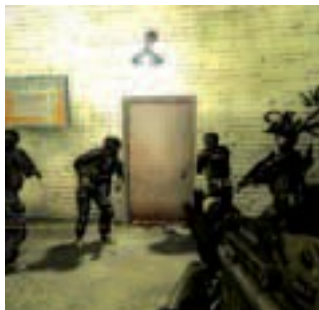
За управление подчиненными по-прежнему отвечает правая кнопка мыши. Один клик, и

Перестреляв всех негодяев на первом этаже, мужики открыли мне дверь изнутри и отрапортовали о прибытии



О КОМПАНИИ

■ Irrational Games появилась в 1997 году и с тех пор успешно трудится на игровом поприще. Изначально компания создавала ролевые и стратегические проекты, однако с годами разработчики полюбили другие жанры. Последние хиты студии – экшен *Tribes: Vengeance* и *SWAT 4*.



перед тобой появляется внушительный список команд на все случаи жизни. В *SWAT 4: The Stetchkov Syndicate* разработчики добавили очень полезную функцию – «отложенный приказ». Вот самый простой пример ее использования: делим отряд на две группы, первую посылаем выламывать дверь «А», вторую на штурм входа «Б». Бойцы достигают указанных точек, но начинают действовать только по твоей команде. Таким образом, синхронной зачисткой помещений с разных сторон (в лучших традициях голливудских боевиков) овладеет даже младенец. Архитектура уровней снова на высоте. В отличие от большинства студий, **Irrational Games** не создает примитивные карты-стрельбища. Разработчики проектируют настоящие здания, каждое из которых выглядит совершенно естественно. Если враг окопался в частном доме, то ты обязательно найдешь там кухню, спальню, гостиную и подвал с отопитель-

ным котлом. Проводишь операцию на территории ночного клуба? Будь уверен, внутри тебя ждет танцпол, светомузыка, зал игровых автоматов и несколько комнат для жаждущих уединения. Ах да, еще санузел – куда ж без него. Кроме того, глаз то и дело радуют тысячи приятных мелочей: посуда и продукты на кухне, бокалы и бутылки в баре, мебель в комнатах. Жаль, выполнено все перечисленное весьма топорно. У тех же бутылок встречаются острые углы, а диваны будто сколочены из пары досок. Престарелый **Unreal Engine** еще в *SWAT 4* требовал замены, но ждать свежей графики от аддона бессмысленно. К тому же технологические огрехи с лихвой компенсируются профессиональным дизайном.

ОБОШЛОСЬ!

Отмеченных выше фактов вполне достаточно, чтобы признать *SWAT 4: The Stetchkov Syndicate* успешным дополнением. Но если сомнения все

еще гложут тебя, вот еще один козырь. Irrational Games серьезно пересмотрела мультиплеер. В режиме Cooperative отныне участвует сразу две команды по пять человек, что открывает широчайший простор для тактических маневров. Если «сработаться» с братьями по оружию никак не получается, можно назначить лидера группы. Он будет координировать действия команды и раздавать приказы. Кстати, руководить бойцами можно при помощи голосовых команд – отныне игра поддерживает функцию Voice-over-IP. Дополнительные режимы Smash & Grab (игроки борются за чемоданчик), Barricaded Suspects (местный аналог Team Deathmatch) и VIP Escort (охота на охраняемую жертву) будут удерживать тебя у экрана даже после завершения короткой кампании. Irrational Games держит марку вне зависимости от того, разрабатывает она самостоятельный проект или готовит дополнение из семи миссий.

ФАКТЫ

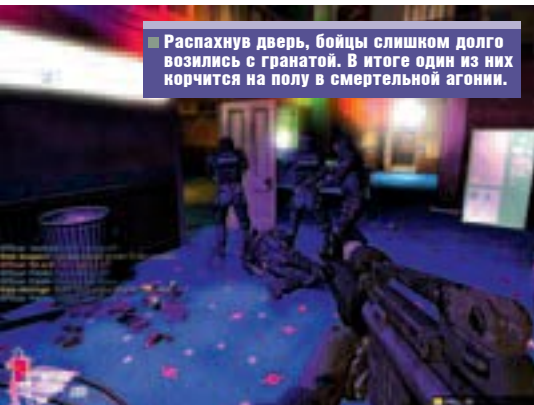
- 4** оперативника находятся в подчинении у игрока
- 10** человек борются с бандитами в режиме Cooperative
- 7** миссий связаны захватывающим сюжетом
- 0** транспортных средств появилось в игре
- 0.5** секунды нужно врагам, чтобы открыть огонь
- 911** – контактный телефон отряда SWAT



ТОЧКА ЗРЕНИЯ

Game Rankings	
СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА	8.1
ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ	8.2

■ Распахнув дверь, бойцы слишком долго возились с гранатой. В итоге один из них корчится на полу в смертельной агонии.



МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ

- + Захватывающий сюжет, доработанный мультиплеер.
- Семь миссий пролетают незаметно.

ГРАФИКА

- + Неплохое освещение, яркие, качественные текстуры, достойная анимация.
- Местами моделям не хватает полигонов, блеклые спецэффекты.

ЗВУК И МУЗЫКА

- + Бойцы на заданиях переговариваются, прямо как живые профи.
- Вразумительного музыкального сопровождения мы так и не услышали.

ДИЗАЙН

- + Каждый уровень – настоящий дизайнерский шедевр.
- Серьезных промахов не обнаружено, все упирается в простоватую графику.

ИНТЕРФЕЙС

- + Удобный и доступный список приказов.
- В надетом противогазе шибко не постыряешь – только кончик носа и виден.

ИТОГО

Правильный аддон для правильной игры! Irrational марку держит.



7.5

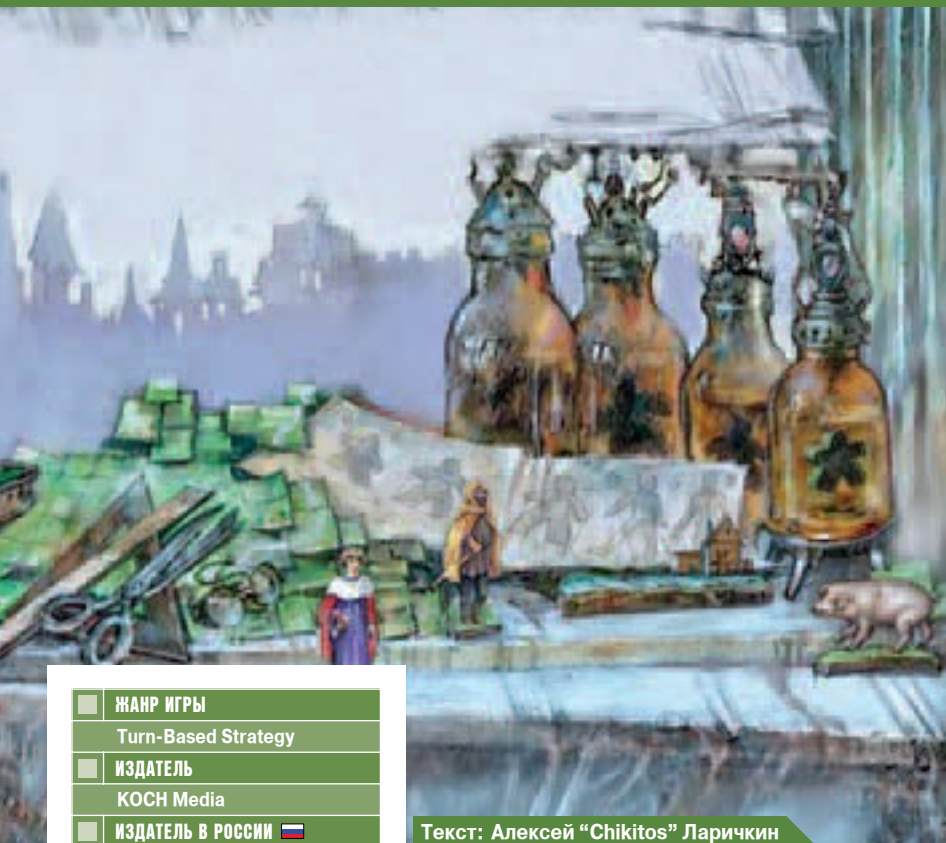
CARCASSONNE: НОВОЕ КОРОЛЕВСТВО

В КОРОЛЕВСТВЕ, ГДЕ ВСЕ ТИХО И СКЛАДНО...



О КОМПАНИИ

■ Украинская студия Meridian'93 была основана в 1993 году. В ее активе почти два десятка разнообразных, но малоизвестных игровых проектов (*Bse Bomber* и др.).



Текст: Алексей "Chikitos" Ларичкин

ЖАНР ИГРЫ

Turn-Based Strategy

ИЗДАТЕЛЬ

КОСН Media

ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ

1C/snowball.ru

РАЗРАБОТЧИК

Meridian'93

ПОЙДЕТ

Процессор 700MHz, 128Mb RAM, 250 Mb на жестком диске

ПОЛЕТИТ

Процессор 1GHz, 256Mb RAM, 250 Mb на жестком диске

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ

До 7-ми

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ

Один CD

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ

games.1c.ru/carcassonne_nk



■ В самом центре два огромных, полностью отстроенных замка. Не часто такое увидишь!



■ Авторы подготовили несколько «рубашек» для игры. Перед тобой «лунный» пейзаж.

Мир настольно-печатных игр богат и обширен, но лишь немногие его представители удастаиваются чести быть перенесенными на PC. *Carcassonne* – творение Клауса Юргена Реде – одно из избранных. Два года назад студия snowball.ru выпустила PC-версию оригинала под названием «*Рыцари и купцы*», а теперь подросло и дополнение.

Геймплей *Carcassonne* напоминает сборку пазла: игроки

выкладывают карточки-тайлы, стараясь присоединить их рисунком к уже имеющимся на поле. Так рождается карта средневекового государства – с замками, монастырями, дорогами... Выставленные на поле по определенным правилам вассалы (специальные фишки) приносят геймерам вожаемые очки победы. Освоить *Carcassonne* можно минут за 15, но чтобы брать верх над хитрыми компьютерными противниками или живыми игроками, придется сыграть не одну партию.

В «*Новое королевство*» вошло сразу три лучших дополнения («Трактиры и Церкви», «Торговцы и Строители», «Король и Маршал»), добавляющие товары для городов, новые тайлы, фишки и, естественно, правила. Благодаря этому значительно расширилось число выигрышных стратегий. В общем, и без того отличная игра стала еще лучше. Если возникнет желание, то лучшего занятия, чем партия в обновленную *Carcassonne*, не придумаешь.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ

8.0

- + Партия длится 15 минут, а удовольствия от нее на целый вечер.
- Игра на любителя – не всем понравится геймплей настолки.

ГРАФИКА

6.0

- + Двухмерная графика как нельзя лучше подходит для классической настолки.
- С компьютерными стратегиями по части графики «НК» тягаться не может.

ЗВУК И МУЗЫКА

7.0

- + Замечательно подобранные композиции создают нужное настроение.
- «Библиотека» звуков, прямо скажем, бедновата.

ДИЗАЙН

8.0

- + Те, кто знаком с настолкой, узнают игру с первого взгляда.
- Можно было бы предусмотреть больше анимированных элементов.

УДОБСТВО

10.0

- + Интерфейс удобен и интуитивно понятен. Есть несколько «рубашек».
- Серьезных претензий нет.

ИТОГО

Сбалансированная и, не побоимся этого слова, гениальная стратегия.

7.5



НИКАКИХ ГРАНИЦ
И ПОДЗАГРУЗОК

Безбашенный ЭКСТРИМ
на БЕСПРЕДЕЛЬНЫХ просторах
СКЕЙТИНГА

TONY HAWK'S AMERICAN WASTELAND™

th-american-wasteland.com

ЭКСТРИМ
ROMANCE,
MY CHEMICAL
FALL, MY BOY,
SUNDAY
ВЫБЕРИТЕ СВОЮ ПАНКА!



полная свобода передвижения



выберите по своему вкусу
внешность героя и доску



используйте новые эффектные трюмы



скейт или велосипед?
выбирайте сами

ASPYR.COM
TH-AMERICAN-WASTELAND.COM

Товар сертифицирован. По вопросам отзывов покупателей обращаться по тел.: (800) 780 90 91, e-mail: tyka@tyka.ru

PC
CD-ROM
SOFTWARE

★ ASPYR ★ NEVERSOFT ACTIVISION.

© 2008 Activision Publishing, Inc. Activision is a registered trademark and THAW is a trademark of Activision Publishing, Inc. All rights reserved. Tony Hawk is a registered trademark of Tony Hawk, Inc. All rights reserved. PC version distributed by Aspyr Media under license from Activision. Developed by Neversoft Entertainment, Inc. All rights reserved. The Illinois state is a registered trademark of the Entertainment Software Association. Aspyr is a registered trademark of Aspyr Media, Inc., and the Aspyr star logo is a trademark of Aspyr Media, Inc. All other trademarks and trade names are the property of their respective owners.

tyka
УЛУЧШИТЕ СВОЮ ИГРУ

TYCOON CITY: NEW YORK

КТО В ГОРОДЕ ГЛАВНЫЙ?



Текст: Илья Зибирев



■ Туристам никак нельзя без отелей. Главное, чтобы гостиницы были им по карману.



■ Здания в игре возводятся практически моментально.

■	ЖАНР ИГРЫ
	Management
■	ИЗДАТЕЛЬ
	Atari
■	РАЗРАБОТЧИК
	Deer Red Games
■	ПОЙДЕТ
	Процессор 1.3GHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb, T&L, pixel shading)
■	ПОЛЕТИТ
	Процессор 2.3GHz, 1Gb RAM, 3D-ускоритель (128Mb, T&L, pixel shading)
■	КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
	Один
■	КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
	Один CD
■	ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
	www.atari.com/tycooncity

Мало кто задумывается о том, что в игровой индустрии есть жанры, которые могут похвастаться лишь парой приличных проектов в год. Градостроительные симуляторы – самые яркие представители. Да и король в этом жанре один, и не менялся никогда – это *SimCity*.

Tycoon City: New York прочили титул нового короля. Как выяснилось – зря. К счастью, совсем не из-за того, что проект плох. Просто *SimCity* и *Tycoon City* – слишком разные игрушки, даже несмотря на то что их объединят один жанр.

■ ВСЕ ДЛЯ ЛЮДЕЙ

Тем, кто пропустил обзор демо-версии *Tycoon City* в третьем номере нашего журнала, кратко расскажу об основах геймплея. Есть два иг-

ровых режима: кампания и «песочница».

Первый включает 12 «уровней», каждый из которых представляет собой определенный район Нью-Йорка. Тебе нужно выполнить несколько заданий по его благоустройству. Колорит этим миссиям придает то, что в каждом районе живут разные люди – со своими нуждами, привычками и заботами. Понять и удовлетворить потребности населения – основная задача геймера. Сделать это несложно: в игре очень много скриптовых сценков (которые, к сожалению, нельзя промотать, хотя иногда очень хочется), позволяющих и младенцу понять, что же нужно горожанам. Есть в *Tycoon City* и дополнительные задания, появляющиеся в процессе «прохождения уровня». За их выполнение можно получить бонусные очки, которые тратятся на пост-

ройку уникальных зданий. Помимо этого, за особые успехи в управлении городом тебе будут выдавать разрешения на постройку какого-нибудь памятника архитектуры или достопримечательности. Статую Свободы заказывал? А Empire State Building?

В режиме «песочница» доступен весь город целиком, и ты волен делать в нем что пожелаешь. Все это смахивает на классический градостроительный симулятор. Правда, такой режим гораздо скучнее, чем двенадцатиуровневая кампания: о богатстве возможностей, как в том же *SimCity*, даже не приходится мечтать. Ведь весь город уже спланирован, дороги проложены, а до городского бюджета нас не допускают. Остается строить кафе да магазины.

■ ПО МЕЛОЧИ

Геймплей *Tycoon City* крутится вокруг мелочей. А чему еще уделять внимание, если город уже поделен на районы, и основные здания в них построены? Конечно, деталям – от них, порой, результат зависит

Понять и удовлетворить потребности жителей района – основная задача каждого игрового уровня



О КОМПАНИИ

■ Deep Red Games была создана в 1998 году Клайвом Робертом (Clive Robert). Сотрудники фирмы собираются вывести студию на ведущие позиции в игровой индустрии. Пока же Deep Red звезд с неба не хватает, но прогресс налицо. Начинала команда с довольно посредственных тайкунов, а сейчас делает вполне качественные игры.



больше, чем от глобальных решений.

Иногда правильно расположенный магазин или кафе помогут тебе заработать немалую сумму. Частенько нужно лишь немного пораскинуть мозгами. Ночной клуб не пользуется популярностью? Возможно, о нем просто никто не знает. За небольшую мзду к зданию клуба прикручивается неоновая вывеска, и уже через пару дней в заведение потянутся посетители. Еще пример: в парке расставляем фонтаны и скамейки, и его тут же оккупируют мамы с детьми. А если построить в трущобах какую-нибудь достопримечательность, заинтересовавшиеся ею туристы быстро улучшат благосостояние населения этого района.

БЕЗ ЛИЦА

Не обошлось без недостатков. Первое – и это главное – у игры нет своего стиля. Безликий интерфейс навеивает тоскливые мысли о бухгалтерских программах, а городская панорама несколько уныла. Даже парад на Хэллоуин из самой первой миссии – и тот не особенно вдохновляет на грядущие сверше-

ния. Тут самое время опять вспомнить последнюю SimCity – там скучать было некогда. Второй недостаток – интерфейс. Со времен демо-версии его немного подправили, однако лучше он так и не стал. В высоких разрешениях попасть по излишне мелким кнопкам очень сложно, все окошки и меню выглядят абсолютно одинаково. Поначалу на выполнение простейшего действия уходит по несколько минут. Но даже освоившись с управлением, нет-нет, да и забываешь, как добраться до нужной опции.

КАК В КИНО!

Правда, и достоинств у Tycoon City хватает. Самый очевидный плюс – графика. Настолько красивый градостроительный симулятор днем с огнем не сыщешь. Игра полностью трехмерна, камера легко перемещается от поднебесных высот до уровня «ниже плинтуса» и обратно. Каждое здание прорисовано до мельчайших деталей. А, учитывая богатые возможности по украшению построек (различная подсветка, вывески, витрины), найти два похожих дома будет, пожалуй, затруд-

нительно. Кроме того, чувствуется, что город живет. По тротуарам прогуливаются горожане. Они обгоняют друг-друга, уступают дорогу, разговаривают между собой. В общем, делают то же, что и жители твоего города. При этом найти в толпе двух похожих людей довольно трудно! Видно, что художники Deep Red Games работали, не покладая рук.

Картинка в Tycoon City – загляденье! Правда, чтобы насладиться роскошными видами Манхэттена, тебе придется запастись достаточно мощным компьютером.

ДВА САПОГА – ПАРА

Название игры говорит, что перед нами классический тайкун. Микроменеджменту и незначительным на фоне жизни мегаполиса деталям здесь уделено куда больше внимания, чем глобальным проблемам. Впрочем, получить заветную «восьмерку» и почетные награды Tycoon City помешало совсем не это. В игре нет изюминки, да и чудовищный интерфейс здорово портит впечатление. С другой стороны, на безрыбье и рак рыба!

ФАКТЫ

- 12** «настоящих» районов Нью-Йорка
- 1** Статуя Свободы
- 2** игровых режима
- 6** типов городских построек
- 1** всемирно известная Times Square



ТОЧКА ЗРЕНИЯ

Game Rankings.com
СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА **6.7**
ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ **6.5**

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ

- + Зábавные и порой достаточно любопытные задания.
- Иногда игровые ролики очень утомляют, а пропустить их нельзя.

ГРАФИКА

- + Детализация городских строений завораживает. Отличная работа камеры.
- Игра притормаживает даже на мощных компьютерах.

ЗВУК И МУЗЫКА

- + Музыка весьма приятна, хоть и не отличается особой оригинальностью.
- Жизнь большого города, к сожалению, практически не озвучена.

ДИЗАЙН

- + Невероятное разнообразие моделей домов, машин и людей.
- У игры нет яркого запоминающегося стиля.

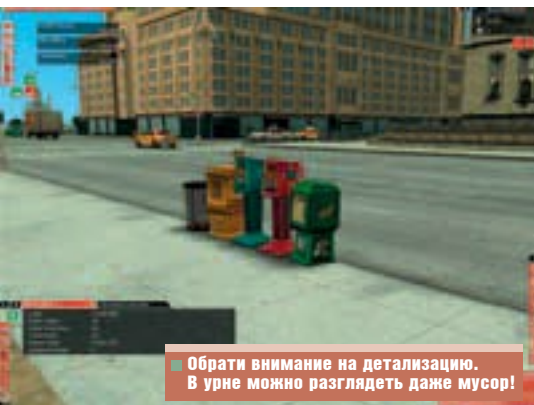
УДОБСТВО

- + Все, что тебе нужно, легко умещается на одном экране.
- Слишком мелкие элементы управления. Интерфейс не интуитивен.

ИТОГО

Неплохой, хоть и недоработанный, симулятор городской жизни.

7.0



■ Обрати внимание на детализацию. В урне можно разглядеть даже мусор!

TOM CLANCY'S RAINBOW SIX: LOCKDOWN

СТРЕЛЬБА ПО ТАРЕЛОЧКАМ



Ищи видеообзор
и прохождения
на диске!

Текст: Илья Азар



Заложники то и дело норовят броситься под пули.



Сейчас все трое напарников умрут в неравном бою.

■	ЖАНР ИГРЫ
	Tactical Shooter
■	ИЗДАТЕЛЬ
	Ubisoft Entertainment
■	ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
	GFI
■	РАЗРАБОТЧИК
	Red Storm Entertainment и Ubisoft Montreal
■	ПОЙДЕТ
	Процессор 1.7GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb)
■	ПОЛЕТИТ
	Процессор 2.4GHz, 1Gb RAM, 3D-ускоритель (128Mb)
■	КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
	До 16-и
■	КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
	Один DVD
■	ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
	www.rainbowsixgame.com/ uk/lockdown

Мир в опасности. Неугомонные террористы снова взялись за старое и завладели биологическим оружием. Ты должен возглавить отряд элитного спецназа, уничтожить негодяев и спасти планету. Да, сюжет *Tom Clancy's Rainbow Six: Lockdown* новизной не блещет. Но ведь именитая серия завоевала нашу любовь в основном за счет продуманного игрового процесса, а не захватывающего сценария. Увы, *Lockdown* лишена и толкового геймплея. Как бы грустно это ни звучало, но мы потеряли еще одну, некогда великую игру.

То, что *Lockdown* непохожа на своих предшественниц, становится ясно еще при выборе уровня сложности: вместо знакомых *recruit*, *veteran* и *elite* нам

предлагают *normal* и *challenge*. Отличаются оные только тем, что на втором террористы быстрее перезаряжают пушки, точнее стреляют и держатся на ногах немного дольше. Но уровни сложности различия между *Lockdown* и предыдущими частями серии не ограничиваются. Возможность прослушать напутственную речь начальства и переодеть оперативников отныне запрятана так умело, что ее не нашел бы и сам Шерлок Холмс! Впрочем, невелика потеря, ведь в брифинге тебе не скажут ровным счетом ничего полезного. Тактическое планирование миссии авторы и вовсе отправили на свалку. Даже подборка оружия потеряла былую значимость: дробовики, пистолеты, автоматы и множество штурмовых винтовок отличаются друг от друга только внешним видом. Но и это еще не все. Отныне лидера группы и напар-

ников на миссию отправляешь не ты. С кем бок о бок воевать, за тебя решили разработчики.

■ НИ ТАКТИКА, НИ АРКАДА

Геймплей *Lockdown* вынуждает лить горькие слезы по славному прошлому. Тактической глубины *Raven Shield* или древнего *Rogue Spear* в новой игре нет и в помине. Как я уже писал, карта планирования операции канула в лету. Теперь можно отдавать своим напарникам простейшие команды по ходу миссии. Например, нажав на «пробел», ты отправишь бойцов в то место, куда указывал прицел. Солдаты также способны врваться в комнату несколькими способами. Правда, толку от этого немного. Искусственный интеллект бойцов, прямо скажем, оставляет желать лучшего. Даже такое простое действие, как бросок гранаты, дается им с трудом. Если же соратники все-таки поднатужатся и бросят «световуху» (flashbang), ослепит она тебя, а не врагов. С меткостью у ребят явные проблемы. Да и гибнут спецы точно

В новой «Радуге» ты просто движешься вперед и убиваешь врагов как в какой-нибудь House of the Dead



О КОМПАНИИ

■ Компания Red Storm Entertainment прославилась на весь мир в 1996 году своим тактическим шутером *Rainbow Six*, который для тех времен стал настоящим открытием. Вторая (*Rogue Spear*) и третья (*Raven Shield*) части только упрочили популярность игры. Не меньшую известность получила и *Ghost Recon*.



стаяка обезумевших леммингов – дружно и с удовольствием. Кажется, действуй ты один, толку было бы куда больше. Враги тоже сообразительностью не отличаются. Даже на сложности *challenge* террористы стреляют хуже, чем девушки в ярмарочном тире. Говорить же об уровне *normal* просто смешно. Заходишь в комнату, оглядываешься по сторонам, замечаешь злодеев и спокойно отстреливаешь одного за другим. Замочив последнего, ты без единой царапины идешь в следующую комнату. А там тебя ждут все те же болванчики. Это уже не борьба с терроризмом, а какая-то стрельба по тарелочкам. В той же *Raven Shield*, не оценив по радару ситуацию, войти в комнату с двумя противниками было равносильно самоубийству. В новой «Радуге» ты просто движешься вперед и убиваешь врагов как в какой-нибудь *House of the Dead*. Супостаты отныне берут не умением, а числом: живых мишеней в каждой миссии больше пятидесяти. Короче говоря, *Lockdown* – это уже совсем не тактический FPS. Но и аркадным его не назовешь,

потому что легкие и ненавязчивые шутеры развлекают игрока мини-играми вроде стрельбы из станкового пулемета или гонок на различных видах транспорта. Ничего этого в *Lockdown* нет. В каждой миссии ты делаешь одно и то же: методично истребляешь террористов.

ГЛАЗА И УШИ

Единственное, что немного приглушает боль от утраты фирменного геймплея серии, так это великолепная графика *Lockdown*. Напарники выглядят точь-в-точь как живые люди, да и детализация уровней не подкачала. Отдельной похвалы заслуживают модели оружия. Признаться, таких правдоподобных стволов мы не видели уже давно. Визуальный ряд в *Lockdown*, несомненно, один из лучших среди тактических шутеров. Не подкачала и физика. Получив свою дозу свинца, враги выписывают в воздухе разнообразные кульбиты, а небольшие предметы интерьера разлетаются на части. Но иногда случаются курьезы. Так, в особняке, где проходил саммит НАТО, я превратил в груды

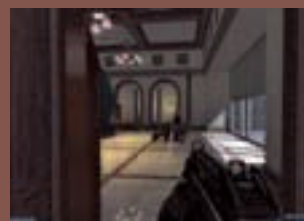
осколков дорожную вазу, пустив пулю через «пуленепробиваемое» стекло, которое при этом даже не разбилось. Музыки в миссиях новой *Rainbow Six* нет вообще. Впрочем, это даже хорошо. Тишина позволяет лучше сконцентрироваться на задании и вовремя услышать приближающегося противника. Над звуком же в Red Storm поработали основательно – не притерешься.

С БОГОМ

Подводя итог вышесказанному, замечу, что давние поклонники *Rainbow Six* наверняка приобретут *Lockdown*, как раньше покупали *Rogue Spear*, *Raven Shield* и другие игры серии. Остальные, думаю, останутся довольны аркадным, но в общем удобоваримым геймплеем. Другое дело, что новая «Радуга» умудряется проигрывать как простеньким шутерам наподобие *Call of Duty*, так и тактическим монстрам вроде *SWAT 4*. В этой связи судьбе возможного продолжения не позавидуешь. Ей богу, жаль, что нежно любимая *Rainbow Six* превратилась в заурядную «стрелялку» на денек.

ФАКТЫ

- 16** одиночных миссий
- 7** стран, в которых развиваются события игры
- 4** оперативника действуют в большинстве миссий
- 11** видов штурмовых винтовок
- 2** уровня сложности
- 4** режима игры помимо кампании



ТОЧКА ЗРЕНИЯ

Game Rankings.com

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА 5.8

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ 4.6



■ Фотообой – это безвкусно.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ ■■■■■■ 7.0	ДИЗАЙН ■■■■■■ 6.0
+ Тема антитеррористических операций до сих пор в моде.	+ Разнообразные уровни.
- Вдумчивый геймплей уступил место аркадным перестрелкам.	- Нет тактического планирования.
ГРАФИКА ■■■■■■ 9.0	УДОБСТВО ■■■■■■ 7.0
+ Великолепные модели оружия и напарников. Детализованные уровни.	+ Интерфейс «Радуги» придуман давно – такой не испортишь.
- Моделям террористов не хватает полигонов.	- Отсутствие автоприцела, куцый набор команд.
ЗВУК И МУЗЫКА ■■■■■■ 9.0	ИТОГО
+ Прекрасные звуковые эффекты.	Не самый лучший аркадный шутер вместо легендарного тактического.
- Кому-то может не хватать музыки, хотя в бою она только мешает.	



6.5

L.A. RUSH

БЕЗУМИЕ В ГОРОДЕ АНГЕЛОВ

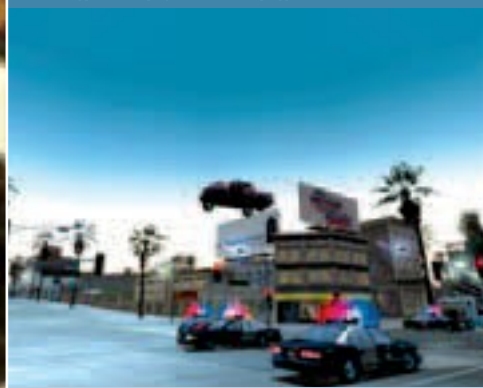
Ищи
видеообзор на
диске на диске!



Текст: Павел "Tarnum" Демин



■ Такого плотного трафика не было еще ни в одном виртуальном городе.



■ Полеты в L.A. Rush – привычное дело.

■	ЖАНР ИГРЫ
	Racing
■	ИЗДАТЕЛЬ
	Midway Games
■	ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
	Новый Диск
■	РАЗРАБОТЧИК
	Midway Studios
■	ПОЙДЕТ
	Процессор 2GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb)
■	ПОЛЕТИТ
	Процессор 3GHz, 1024Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb)
■	КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
	Один
■	КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
	Три CD
■	ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
	larushgame.com

L.A. Rush припо-
зднилась. Две
части NFS:
*Under-ground, Juiced, Street
Racing Syndicate* вышли на
пике популярности стрит-
рейсинга на PC и сорвали
неплохой куш. Сейчас ажи-
отаж вокруг игр о незакон-
ных гонках поутих. Чтобы
усадить игрока за руль оче-
редного виртуального авто,
разработчикам приходится
как следует пораскинуть
мозгами. Халтуру после ве-
ликолепной NFS: *Most Wan-
ted* геймеры не простят.

■ Я СВОБОДЕН!

Midway обещала игрокам гон-
ки по улицам Лос-Анджелеса с
полной свободой перемеще-
ния. И не обманула!
Перед нами несколько районов
настоящего «города ангелов»:
South Bay, South Central,
Hollywood Hills, Downtown и

Santa Monica. Разработчики
тщательно изучили все осо-
бенности Лос-Анджелеса и су-
мели перенести их в игру. На
манер NFS: *Most Wanted* пов-
сюду расставлено огромное
количество декора: дорожные
знаки, ограничительные ке-
гли, мусорные баки, скамейки,
стулья, столы, а по улицам гу-
ляют неказистые на вид пеше-
ходы. Кроме того, районы не
разделены на секторы. А это
значит: никакой подгрузки!
Ездить в любом направлении
можно не только между гонка-
ми, но и во время них. Сориен-
тироваться помогает стрелка в
верхней части экрана, направ-
ленная в сторону следующей
контрольной точки. Право же
выбора маршрута авторы пре-
доставили игроку. Необычно?
Еще бы! Но здесь же кроется
один неприятный изъян. Под-
летая на полной скорости к
очередной развилке, сразу и

не разберешь, какой путь наи-
более выгодный. А ошибешься
– проиграешь гонку. Поначалу
такой трудности просто не воз-
никает – равноценных марш-
рутов уйма. Но ближе к сере-
дине игры их становится все
меньше. Приходится садиться
сопернику на хвост и ехать за
ним до самого финиша.

■ АВАРИЯ КАК ИСКУССТВО

В игре собрано более сорока
пяти моделей реально сущест-
вующих автомобилей, кото-
рые, как ни странно, нам все-
таки позволили корежить.
Аварии воистину великоле-
пны! По их эффектности L.A.
Rush практически обставила
Flatout.

За ДТП нам предлагают наблю-
дать со стороны в режиме за-
медленной съемки. Полюбова-
лись на улетающие к такой-то
бабушке двери, задранный ка-
пот, выбитые стекла – и поеха-
ли дальше. На движении авто
повреждения никак не сказы-
ваются. После столкновения
тачка появляется недалеко от
места аварии и выглядит уже

**Аварии воистину великолепны!
По их эффектности L.A. Rush практически
обставила Flatout**



О КОМПАНИИ

■ Midway – крупный издатель и разработчик компьютерных и видеоигр. Также Midway делает проекты и для игровых автоматов. Компания имеет около десятка подразделений, расположенных по всему миру. Одно из них – Midway Studios Newcastle. Именно там разрабатывалась L.A. Rush.



как новенькая. Денег за мгновенный ремонт с нас не берут. Со временем некогда любимая машина приедается хуже горькой редьки, а самостоятельно сделать тюнинг не дают. Вместо этого авторы предлагают довериться профессионалам из West Coast Customs. Эта контора прославилась благодаря программе Pimp My Ride (в русской версии – «Тачка на прокачку»). Как и герои телешоу, мы сдаем авто в мастерскую, а нам его возвращают уже «прокачанным».

ВЗЛЕТЫ И ПАДЕНИЯ

Центральное место в игре занимает режим Story. Завязка, может, и не слишком оригинальная, но для рэйсинга сойдет. Некто Trixz (персонаж, за которого нам предстоит играть) – популярная в стритрейсерской тусовке личность. У него было все: куча денег, роскошный загородный дом, здоровенный гараж, забитый тремя десятками крутых тачек. Но однажды организатор незаконных гонок по имени Lidell умыкнул у главного героя все автомобили кроме одного, за

рулем которого мы и начинаем игру. Trixz, будучи первоклассным гонщиком, решил во что бы то ни стало вернуть машины и отомстить врагу. Помогать ему в этом нелегком деле придется тебе.

Проявить свои водительские навыки ты сможешь в нескольких типах заездов. Гонки по чекпоинтам, на которых можно неплохо подзаработать, чередуются с поиском и возвратом собственных машин. Чтобы успешно завершить такую миссию, игрок должен добраться до помеченного маркером места расположения нужного авто, после чего уже на новой машине вернуться домой. Мешают возвращать тачку ее законному владельцу мощные внедорожники. Они перекрывают пути, таранят и берут в «коробочку». Но делают это так неумело, что справиться с ними не составит труда. Изредка нам предлагают поспивать рекламные щиты на время. В выполнении этих миссий тебе помогут трамплины, расставленные повсюду. В общем, выбор невелик.

Кстати, в режиме Story нет опции быстрого перемещения к

гонкам. До каждого старта приходится добираться самостоятельно.

Помимо Story Mode в игре есть режим quick race. Здесь ты найдешь все те же гонки по чекпоинтам, угон тачек, а также свободную езду по городу и особые задания на скорость (нужно проехать от точки А до точки Б, не опуская стрелку спидометра ниже установленной отметки).

ЛУЧШЕ ПОЗДНО, ЧЕМ НИКОГДА

И все же L.A. Rush не шибко увлекательная гонка. Разработчики подарили нам свободу передвижения, скрупулезно воссоздали Лос-Анджелес, но забыли о главном – о духе соперничества. Искусственные «интеллектуалы» с трудом поспевают за игроком и лишь изредка вырываются вперед за счет грамотно выбранного маршрута. Копы и вовсе вызывают смех: меня так ни разу и не задержали. Не будем забывать и о блеклой графике. Как только не стыдно было на РС с таким лицом показываться? L.A. Rush, скажи, где тебя носило пару лет назад?

ФАКТЫ

- 45** средств передвижения
- 1** очень известная тюнинг-контора
- 350** миль – такова протяженность дорог в L.A. Rush
- 5** районов Лос-Анджелеса перенесено в игру
- 3** музыкальных направления использовано в саундтреке
- 0** режимов мультиплеера; нет даже split-screen'a



ТОЧКА ЗРЕНИЯ

Game Rankings
СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА **7.0**
ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ **5.1**



Аварии в стиле Flatout.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ

- + Неплохой сюжет. Несколько видов заездов.
- Интерес к гонкам быстро пропадает. Скучный тюнинг.

ГРАФИКА

- + Отличная визуализация повреждений. Эффектные аварии.
- Технически игра уступает чуть ли не всем своим конкурентам.

ЗВУК И МУЗЫКА

- + Достойная озвучка диалогов. Приятная музыка.
- Копы и пешеходы кричат из раза в раз одно и то же.

ДИЗАЙН

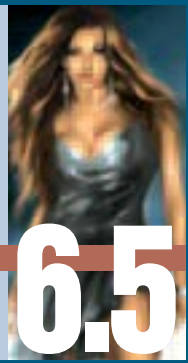
- + Великолепно воссозданный Лос-Анджелес. Стильные сюжетные вставки.
- Некоторые маршруты слишком запутаны.

ИНТЕРФЕЙС

- + С управлением авто справится даже ребенок.
- Нет кнопки возврата на дорогу. Небрежное оформление менюшек.

ИТОГО

Разработчики слишком увлеклись L.A. и совсем забыли про Rush.



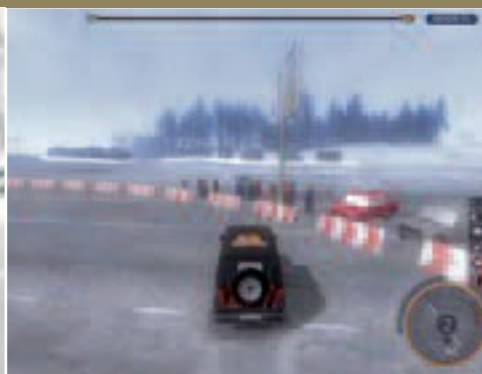
6.5

ЭКСПЕДИЦИЯ-ТРОФИ: МУРМАНСК-ВЛАДИВОСТОК

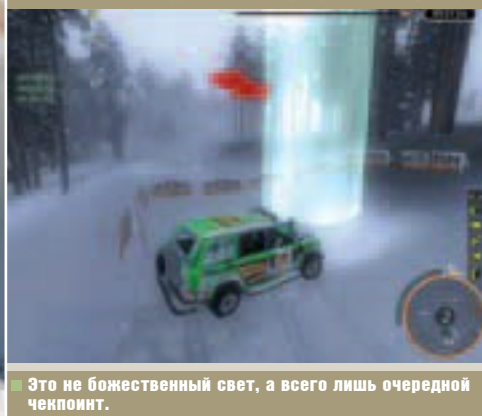
КАК БЫ НЕ УСНУТЬ ЗА РУЛЕМ



Текст: Даниил Леви



■ Задавить людишек нельзя. Любая попытка наезда закончится немедленным возвращением на трассу.



■ Это не божественный свет, а всего лишь очередной чекпоинт.

■	ЖАНР ИГРЫ
	Racing
■	ИЗДАТЕЛЬ
	1C
■	РАЗРАБОТЧИК
	Symphony Games
■	ПОЙДЕТ
	Процессор 1.5GHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb, совместимость с DirectX 9.0), 1.8Gb места на диске
■	ПОЛЕТИТ
	2.4GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb, совместимость с DirectX 9.0), 1.8Gb места на диске
■	КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
	Один
■	КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
	Два CD
■	ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
	http://games.1c.ru/expedition_trophy/?type=info

«Экспедиция-Трофи» – гонка по бездорожью для сильных духом и телом. Оно и понятно – слабаки маршрутов длиной в 16 000 км. за 14 дней осияют едва ли. Специально для хилаков вышла компьютерная версия знаменитого трансконтинентального соревнования. Тут, по идее, чтобы добраться до финиша, даже кося сажень в плечах не нужна, да и про мужество можно забыть. Знай себе – вовремя дави на кнопки.

■ ПО РОССИИ

Колесить придется по многострадальным русским дорогам. От самого Мурманска до терзаемого всяческими циклонами Владивостока. Длина маршрута, как я уже писал, 16 000 км. Это если по карте и с линейкой. На самом же деле, в игре он ко-

роче. «Экспедиция-Трофи» проходится за 5-6 часов. Это не значит, что ты будешь нестись на своем джипе со скоростью 2666 км/ч. Просто разработчики намеренно сократили длину этапов гонки. Так, от Москвы до Екатеринбурга предлагается добраться за 40 минут. Я, простите, за это время от дома до редакции доехать не успеваю. Тем не менее, мысль создателя понятна, ведь мало кто согласится крутить баранку 2 недели, как это делают участники автопробега (соревнование проходит с 23 февраля по 8 марта). Впрочем, геймерам, как и гонщикам, необходимо преодолеть шесть этапов: Мурманск – Санкт-Петербург, Санкт-Петербург – Москва, Москва – Екатеринбург, Екатеринбург – Новосибирск, Новосибирск – Иркутск и, наконец, Иркутск – Владивосток. Непростая дорога проложена по

глубинкам нашей Родины. Причем по такой глухомани, что диву даешься. Сколько ни едешь, ни тебе зверька какого или птички залетной. Только редкие домишки в лесу. Каждый из шести этапов поделен на несколько мелких заездов. Перед стартом ты волен немного изменить маршрут от одного города до другого, выкинув из списка или, напротив, добавив туда парочку участков. Тут важно не забывать, что на прохождение этапа отводится определенное время (драгоценные секунды снимаются также и за ремонт машины). Не уложишься в него, начнешь гонку заново. Дополнительные же километры накидывают к твоему расчетному времени п-ое число минут. Однако каждый «лишний» заезд (естественно, удачно пройденный) добавляет команде и несколько очков, по количеству которых впоследствии определяются аутсайдеры.

■ НА ТРАССЕ

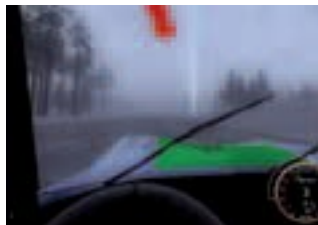
Найдя «золотую середину» на экране выбора маршрута, можно смело отправляться в путь.

Машина деформируется, у нее портятся шины и внутренние механизмы. Даже водитель может получить травму!



О КОМПАНИИ

■ Symphony Games – молодая киевская команда, работающая под девизом «Playing your dreams». Чьи мечты имеются в виду (издателя или геймера) не поясняется. У компании даже нет нормального сайта в интернете. «Экспедиция-Трофи» – дебютный проект студии.



Перед началом гонки нам ненавязчиво предложат немного подкорректировать настройки машины, дабы они на все 100% соответствовали типу трассы. Даже если автомеханик из тебя никудышный, и руки действительно растут из попы, не робей. В игре подробно расписано, чем низкая подвеска отличается от высокой, и почему на длинных прямых трассах нужно рулить тачкой с высоким передаточным числом, а на извилистых – с низким.

Повозившись под капотом и сменив шины, выдвигаемся на трассу. Тут стоит отметить, что все заезды «Экспедиции-Трофи» можно условно поделить на три вида: гонка на время от пункта «А» до пункта «Б», преодоление чекпоинтов (в игре они называются «удаленными пунктами») и специальные участки. Первые два набивают оскмину этапу эдак к третьему. Причина кроется в том, что почти все трассы в игре очень похожи. Толику разнообразия вносят только спецучастки. По тебе предложат прокатиться по льду Онежского озера и объехать многочисленные разломы и торосы, то миновать опреде-

ленные точки, огороженные конусами, не задев ни одного из них. Жаль, правда, что подобных заездов раз, два – и обчелся. Остальное время приходится колесить по мрачным дорогам, гадая, какой вираж ждет тебя через сотню метров. Да-да, о штурмане, к которому мы привыкли по другим раллийным симуляторам, можно забыть. Отсутствие говорящего напарника (молчаливый-то есть – всю гонку сидит рядом с водителем) – один из главных промахов игры. Дело в том, что указатели на дороге не всегда соответствуют грядущему повороту и уже тем более ничего не сообщают о его сложности. Поэтому ты запросто можешь влететь на скорости 100 км/ч на тот участок, где выше 60-ти лучше не ездить. А ежели придется участвовать в ночном заезде, кричи караул. Десятки «поцелуев» с деревьями и парочка переворотов гарантированы.

ЧУЖОЙ «МОТОРЧИК»

Очевидно, разработчики предвидели обилие аварий, и потому реализовали щадящую систему повреждений. Т.е. она как зарплата – вроде бы есть, но в

тоже время ее нет. Машина немного деформируется, у нее разбиваются стекла, портятся шины или внутренние механизмы. Даже водитель может получить травму! Зато столкновение, например, с деревом на скорости в 110 км/ч не будет для машины фатальным – фары, и те почти всегда останутся целехонькими. И это на самом высоком уровне сложности. А жаль, ведь движок, позимствованный у проекта **Xpand Rally**, способен просчитывать и качественно отображать реальные повреждения. Кстати, о «моторчике». Благодаря ему игра как две капли воды похожа на гонку чешской студии **Techland**, стоит лишь присмотреться. Тут тебе и знакомый интерфейс, и плохо прорисованные задники. Внешне игры рознит лишь одно – Xpand Rally рисует яркие пейзажи, а «Экспедиция-Трофи» довольствуется удручающей русской зимой. В общем, если ты грезил отечественной версией **Colin McRae Rally** или даже **Richard Burns Rally**, можешь мечтать дальше. «Экспедиция-Трофи» – проект совсем другого уровня.

ФАКТЫ

10 видов внедорожников

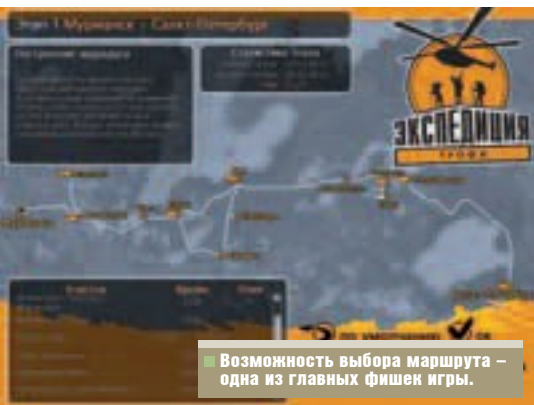
6 этапов гонки

20 виртуальных команд

6 необычных спецучастков

16 000 км – протяженность настоящей «Экспедиции-Трофи»

2 раза игра вылетела у меня на «рабочий стол»



■ Возможность выбора маршрута – одна из главных фишек игры.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ ■■■■■■ 6.5

- + Необычные спецучастки; можно самостоятельно выбрать маршрут.
- Трассы похожи друг на друга, как близнецы.

ГРАФИКА ■■■■■■ 7.0

- + Красивые модели автомобилей, неплохое небо, эффектный снег.
- Мутные задники, размытые текстуры трассы, двухмерные деревья.

ЗВУК И МУЗЫКА ■■■■■■ 6.5

- + Для экрана меню и гонок подобрана зажигательная музыка.
- В хороших рейсингах машина звучит куда правдивее.

ДИЗАЙН ■■■■■■ 6.5

- + Стильно оформлены менюшки; между гонками показывают «живое» видео.
- Некоторые этапы слишком затянуты.

УДОБСТВО ■■■■■■ 9.0

- + Все показатели (состояние кузова, шин, коробки передач и т.д.) перед глазами.
- Серьезных нареканий нет. Разве что некоторые пиктограммы малопонятны.

ИТОГО

Крепкий середнячок, который выезжает на знаменитом названии.

6.5

COMMANDOS: STRIKE FORCE

НОВОЕ ЛИЦО СТАРОЙ СЕРИИ



Ищи
видеообзор
на диске!



Текст: Илья Азар



■ Если маленький кружок слева станет целиком красным, миссия будет провалена.



■ Обеспокоенный гестаповец сейчас умрет.

■	ЖАНР ИГРЫ
	First-Person Shooter
■	ИЗДАТЕЛЬ
	Eidos Interactive
■	ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
	Новый Диск
■	РАЗРАБОТЧИК
	Pyro Studios
■	ПОЙДЕТ
	Процессор 1.7GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb)
■	ПОЛЕТИТ
	Процессор 2.4GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb)
■	КОЛИЧЕСТВО ИГРОВ
	До 16
■	КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
	Один DVD
■	ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
	www.commandosstrikeforce.com

В далеком 1998 году разработчики из испанской компании Pyro Studios подарили миру *Commandos: Behind Enemy Lines*. Необычный геймплей и тогда еще не заезженная тематика Второй мировой войны сделали игру хитом. На протяжении последующих лет сотрудники Pyro создавали одно дополнение за другим и неплохо на этом зарабатывали. Кто бы мог подумать, что студия неожиданно сменит ориентиры и выпустит вместо очередной тактической стратегии шутер со stealth-элементами?

Время и место действия игры остались прежними. Тем, кто знаком хоть с одной частью *Commandos*, сельские пейзажи Франции, продуваемые ветрами берега Норвегии и суро-

вая зима в Сталинграде хорошо знакомы. Главные действующие лица *Strike Force* сначала помогают французскому сопротивлению, потом норвежскому, а под конец воюют плечом к плечу с Красной армией. В общем, весело проводить время.

■ СЛУЖИЛИ ТРИ ТОВАРИЩА

Главные герои игры – классические персонажи серии *Commandos*. Перед нами вновь зеленый берет О'Брайен, снайпер Хокинс и шпион Браун. Зеленый берет научен стрелять из двух автоматов сразу и вообще считает свинец лучшим доводом в споре. Снайпер предпочитает метательные ножи и, естественно, винтовку с оптическим прицелом. Наконец, Шпион мастерски орудует удавкой и переодевается в немецкую военную форму. Убив

противника, Браун может нацепить его одежду и свободно разгуливать по вражеской территории. Распознать в Шпионе врага смогут лишь высшие по чину нацисты.

Во многих заданиях принимают участие сразу двое или даже трое спецназовцев. В любой момент ты можешь переключиться с одного на другого клавишей Tab. Однако того взаимодействия персонажей, какое мы наблюдали в оригинальных *Commandos*, нет и в помине. Да, снайпер в большинстве случаев находится где-то на возвышенностях и поддерживает товарищей огнем. Но стоит взять его с собой на задание, как начинается форменный бедлам. Растяпа-напарник вместо того, чтобы прикрывать тебе спину, будет путаться под ногами и притягивать вражеские пули, точно магнит. Благо смерть в игре – явление обратимое. С помощью походной аптечки можно миглом оживить бездыханное тело.

В итоге, все самые важные задания приходится выполнять

Угонять грузовики, освобождать заложников, удерживать важные позиции – этим ты будешь заниматься регулярно



О КОМПАНИИ

Испанская компания Pyro Studios выпустила свою первую игру еще в 1998 году. Тогда *Commandos: Behind Enemy Lines* произвела настоящий фурор. Затем Pyro закрепила успех, разработав два сиквела. Параллельно испанцы трудились над другими стратегическими играми: *Praetorians* и *Imperial Glory*.



самостоятельно, а не бок о бок с напарниками. Неужели, в Pyro не заметили подвоха?

■ СЛОЖНОСТИ ПЕРЕНОСА

По идее основной изюминкой Strike Force должны были стать stealth-миссии за шпиона Брауна, так как играть за него придется чаще всего. Но до уровня *Thief* или даже предыдущих частей *Commandos* «скрытные» задания не дотягивают — слишком много условностей. Во-первых, трупы задушенных удавкой фрицев быстро растворяются в воздухе. А раз прятать их не нужно, то и внезапная тревога нестрашна. Во-вторых, в форме нациста незаметно подойти к врагу не составит никакого труда. Если в округе нет востроглазых эсесовцев, можно смело разгуливать по базе в любом направлении — немцы и носом не поведут! На фоне этого безобразия прочие уловки Шпиона, вроде горстки разбросанных монет и пачки сигарет, выглядят совершенно бесполезными. В-третьих, в игре есть радар, который показывает местоположение противников, а также их наст-



роение (от мирного зеленого до агрессивного красного). В итоге местный stealth практически не щекочет нервы, хотя в качестве отдыха между «шумными» миссиями вполне сгодится. Боевые задания особым разнообразием не отличаются. Угнать грузовик с оружием, освободить заложников, продержаться под огнем определенное время — этим ты будешь заниматься в Strike Force регулярно. Поручить танком или пострелять по самолетам из зенитки не дадут. Даже финальная битва, хоть и очень непростая, но должного напряжения не нагнетает. Представь себе Сталинград. Идет бойня. Проходит первая волна нападения, за ней вторая, третья. Ты отражаешь атаку за атакой вместе с советскими бойцами. Немецкие снайперы стреляют с возвышенностей, саперы пытаются подорвать противотанковые заграждения. Вроде все здорово, эпично — как в старых советских фильмах про войну. Но это только иллюзия. Десять минут беспорядочной стрельбы, и все — игра пройдена.



■ НЕНУЖНЫЙ ШУТЕР

Графику Strike Force переосмыслить очень трудно. Размытые текстуры, угловатые модели, жалкие спецэффекты. И это конкурент *Call of Duty 2*? В 2006 году игра выглядит пришельцем из прошлого. С другой стороны, тот же Сталинград художники Pyro Studios воссоздали с душой. Развалины города-героя действительно впечатляют. Очередная попытка сделать из стратегии шутер (помнишь *Command & Conquer: Renegade*?) с треском провалилась. Strike Force — неплохая игра, порой даже увлекательная. Но она совершенно не похожа на оригинал — и в этом ее главный недостаток. Можно сколько угодно наслаждаться разрушенным Сталинградом, стрельбой из снайперской винтовки и подводным плаванием, но той стремительности, той продуманности действий, которой славились серия *Commandos*, они не заменят. Pyro Studios рискнула и предложила нам совершенно другую игру. Может, напрасно?

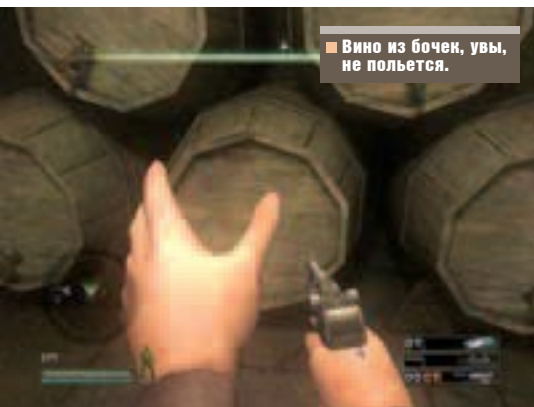
■ ФАКТЫ

- 1898** — год рождения Шпиона
- 14** миссий во Франции, Норвегии и России
- 6** лет продолжалась Вторая мировая война
- 3** уникальных персонажа с разными умениями
- 15** видов стрелкового оружия
- 1** разрушенный Сталинград



■ ТОЧКА ЗРЕНИЯ

Game Rankings.com
СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА **8.5**
ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ **8.1**



■ Вино из бочек, увы, не польется.

■ МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ

6.0

- + Наличие трех персонажей.
- Слабый искусственный интеллект, бездарный stealth-режим.

ГРАФИКА

5.0

- + Игра отлично работает даже на стареньких видеокартах.
- Мутные текстуры, угловатые модели, незрелищные спецэффекты.

ЗВУК И МУЗЫКА

9.0

- + Прекрасная оркестровая музыка.
- Оружие звучит неправдоподобно.

ДИЗАЙН

7.0

- + Едва ли не лучший виртуальный Сталинград.
- Скучные, однообразные миссии.

ИНТЕРФЕЙС

9.0

- + Вся информация наглядно представлена на экране.
- Запомнить, какие клавиши за что отвечают, получается не сразу.

ИТОГО

Полку шутеров про войну прибыло. Увы, нового слова в жанре не сказано.

6.5

THE GODFATHER

ИГРУШЕЧНЫЙ НЬЮ-ЙОРК



Ищи
видеообзор
на диске!

Текст: Андреяно Теодороне



■ За скромную сумму у врача можно прикупить зелье, восстанавливающее здоровье.



■ С полицией несложно найти общий язык – были б деньги.

■	ЖАНР ИГРЫ
	Action
■	ИЗДАТЕЛЬ
	Electronic Arts
■	ДИСТРИБЬЮТОР В РОССИИ
	Софт Клуб
■	РАЗРАБОТЧИК
	EA Redwood Shores
■	ПОЙДЕТ
	Процессор 1.7GHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb)
■	ПОЛЕТИТ
	Процессор 2.8GHz, 1024Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb)
■	КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
	До восьми
■	КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
	Один DVD
■	ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
	www.ea.com/official/godfather/godfather/us/index.jsp

Ты, наверное, думаешь, что только сумасшедший по собственной воле свалит из Нью-Йорка. Из города, где каждая улочка пестрит десятками ярких вывесок, где по дорогам разъезжают дорожные автомобили, где даже сейчас, в эпоху этой проклятой Великой Депрессии, можно найти хорошую работу... Но знай – это лишь иллюзия. Так же, как и ты, я гнал здесь за своей Американской Мечтой, а остался у разбитого корыта.

■ ЧЕСТЬ СЕМЬИ

Когда Люка впервые познакомил меня с бизнесом Семьи, будущее представлялось лишь в самых радужных тонах. Еще бы! Я обрел работу, оружие, кое-какие деньги, а самое главное – веру в себя. «Большое яблоко» (так называют

Нью-Йорк) уже не казалось таким чуждым и опасным, ведь теперь меня уважали.

Поначалу отстаивать интересы Корлеоне было довольно интересно. Что ни задание – то остросюжетный детектив. С погонями, драками, перестрелками, а порой и тихими вылазками. А с какими людьми приходилось работать! Особенно мне запомнился шеф полиции – тот еще подонек. Жаль, что пришлось скинуть его с крыши. Но, на войне как на войне.

Совсем скоро мне выпала честь устанавливать «опеку» над всякими заведениями. Бывает, нанесешь визит вежливости какому-нибудь торгашу, а он тебе хамит в лицо. Нехорошо получается. Вот и начинаю ему всю лавочку разносить: кассу, витрины... Особо нерадивых даже физиономией по этой самой витри-

не повозить приходилось. Или об стенку головушкой поколотить – обычно это помогает тугодумам осознать, кто здесь главный. Впрочем, тут главное палку не перегнуть. Приложишь излишнее усердие, и клиент просто с катушек слетит. Тогда вообще ничего не добьешься. Ну, а ежели побеседуешь нормально, будет он тебе каждую неделю деньгу отстегивать.

Впрочем, не всегда все так просто с первого раза получается. Бывает, что нужную тебе «точку» уже контролирует другая семья и выставляет там охрану. Для начала с ней разобратся придется. А ведь каждый труп, что шило в «пятой точке», – работать спокойно не дает. Конкуренты – люди серьезные – могут обидеться не на шутку. И тогда, считай, без «Томпсона» к ним в район лучше не соваться.

Не хочу хвалиться, однако мне запросто удавалось положить с десяток вражеских головорезов разом. Они, вроде, и стреляют неплохо, и даже прятаться иногда пытаются,

Поначалу отстаивать интересы Корлеоне было довольно интересно. Что ни задание – то остросюжетный детектив



О КОМПАНИИ

■ EA Redwood Shores – одно из подразделений вездесущей Electronic Arts, расположенное близ города Сан-Франциско. *Godfather* – первый проект компании, появившийся на PC. До этого она успела выпустить лишь несколько хороших игр – *James Bond 007: From Russia With Love* и *The Lord of the Rings: The Third Age*.



однако я все равно всех косил штабелями. Главное – никого близко к себе не подпускать. Не знаю почему, но у меня почти не выходит палить в упор – мажу и все тут. Хоть убейся. Приходится кулаками доказывать, на чьей стороне правда. Тут важно противнику вовремя захват сделать. Уличишь момент – и мутузь его, пока не надоест. А как надоест, добей красиво. К сожалению, в нашем жестоком мире язык насилия – самый универсальный и доходчивый. Он тебя куда угодно доведет.

■ БЛЮЗ БЕТОННЫХ КОРОБОК

До сих пор с содроганием вспоминаю тот ужасный вечер, когда решил взять небольшую передышку и отправился кататься по городу. Не поверишь, но на самом деле Нью-Йорк оказался таким крошечным! Потратив менее по-



лучаса на исследование всех районов, я захотел как-нибудь развеяться. Но... ничего примечательного обнаружить не смог. Такое чувство, что в этом городе все от мала до велика только и делают, что бесцельно ходят по тротуарам и куда-то едут на машинах. Если бы не работал у дона, умер бы со скуки!

Впрочем, парочка занятий все же нашлась. Первым делом я стал заходить во всевозможные здания. На это не ушло много времени, ибо доступных для посещения домиков оказалось немного. Странно, но все они так похожи. Одинаковая планировка, голые стены и практически полное отсутствие людей производили гнетущее впечатление. «Как тут можно жить?» – задался я риторическим вопросом, обходя десятое по счету здание.

Сев за руль, я вспомнил кое-какие советы Люки и принялся грабить дальнбойщиков. Если хорошенько потаранить фуру, из нее выпрыгнет сам водила и

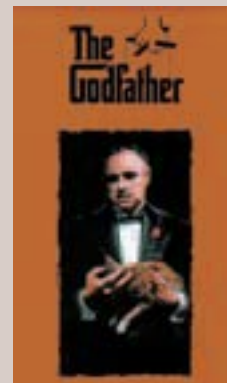
■ ФАКТЫ

- 5** крохотных районов, на которые поделен город
- 5** типов автомобилей – просто смешно
- 5** базовых параметров персонажа
- 5** кланов делят между собой сферы влияния в городе
- 2** режима прицеливания



■ ФИЛЬМ, ФИЛЬМ, ФИЛЬМ

Говоря о «Крестном отце», подавляющее большинство людей вспоминает превосходный фильм. Но не все знают, что в основу киноленты легло не менее впечатляющее произведение **Марио Пьюзо** (Mario Puzo), написанное в далеком 1969 году. В 1972 за экранизацию этой книги взялся тогда еще малоизвестный режиссер **Фрэнсис Форд Коппола** (Francis Ford Coppola). «Крестный отец» удостоился трех «Оскаров» в номинациях «лучший фильм», «лучшая игра главного героя» (правда, **Марлон Брандо** (Marlon Brando) отказался от награды), «лучший сюжет», а также выиграл пять «Золотых Глобусов» и один «Грэмми». Вышедший в 1974 году сиквел был встречен не менее тепло и также удостоился множества наград. А вот третья часть (появившаяся лишь в 1990) вызвала неоднозначную реакцию критиков. Тем не менее, это не помешало ей собрать ошеломляющую кассу и получить семь «Оскаров».





■ Спецэффекты зрелищны, спору нет.



■ Люка, наш первый учитель. Именно он наставит героя на «путь истинный».

ГОЛОС КОЗА НОСТРЫ



■ Сильнейшей стороной *Godfather* является звуковое сопровождение. Причем его ценность заключается не столько в красивой и меланхолической музыке, знакомой еще по фильму, сколько непосредственно в озвучке персонажей. Сонни Корлеоне говорит голосом Джеймса Каана (James Caan), Том Хаген — Роберта Дювалля (Robert Duvall), ну а за крестного отца отдувался сам Марлон Брандо (Marlon Brando). Несмотря на скоростную кончину Брандо в 2004 году, он успел озвучить почти все реплики своего героя. За оставшуюся же часть отвечал актер с очень похожим голосом.



парочка охранников. Помнишь мой рассказ про визиты вежливости? Вот-вот, тут все то же самое. Однако и это дело мне надоело уже очень скоро. Нью-Йорк, будь он неладен, неужели на его улицах действительно нечем заняться?! Извини, что срываюсь, но тогда я был просто вне себя от бешенства. Утопив педаль газа в пол, я понесся давить несчастных пешеходов. Ужасающая злоба перемежалась с чувством полной безысходности. Хотелось не просто выплеснуть агрессию, но и элементарно привлечь к себе внимание. Бедные человечки десятками гибли под моими колесами, однако местная полиция не спешила

наводить порядок. Только когда я выехал из спального района на оживленную дорогу, мне сели на хвост три патрульные машины. Фараоны стреляли в меня, пытались прижать к обочине, но все тщетно. Благополучно скрывшись в одном из закоулков, я отсиделся там и вернулся к своим делам — обо мне уже успели позабыть. Если же ты не хочешь ссориться с полицией вообще, просто подкупи ее. За весьма скромную сумму любой коп закроет глаза на твои «мелкие шалости», например, на угон автомобиля или убийство мафии из другого клана. Впрочем, за серьезные преступления все же придется ответить по закону.

К ДЯДЕ ТОММИ

Знаешь, а еще жители Нью-Йорка катаются на автомобилях одних и тех же марок. Более того, все увиденные мной на дорогах модели можно пересчитать по пальцам одной руки! И как это объяснить? Я так больше не могу, этот город вгоняет меня в депрессию. Работать на благо семьи, конечно, здорово, но больше тут делать ровным счетом нечего. Да и вообще, какой смысл завоевывать мифический авторитет в царстве бездушных манекенов и бетонных коробок? Плюну я на все это безобразие и поеду к дяде Томми. Говорят, у них там в Лост Хэвене жизнь намного интересней...

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

Game Rankings.com

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА **7.7**

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ **6.9**

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ ■■■■■■■■■ 6.0	ДИЗАЙН ■■■■■■■■■ 6.0
+ Сюжетные миссии получились действительно интересными.	+ Убранство некоторых заведений смотрится весьма презентабельно.
- Здешний Нью-Йорк крохотен, пуст и ужасно однообразен.	- Примитивное построение города.
ГРАФИКА ■■■■■■■■■ 7.0	ИНТЕРФЕЙС ■■■■■■■■■ 7.0
+ Яркие спецэффекты, отличная анимация лиц персонажей, четкие текстуры.	+ Управлять автомобилями легко.
- Разработчики явно пожалели полигонов на автомобили и здания.	- Совершенно невменяемая система прицеливания.
ЗВУК И МУЗЫКА ■■■■■■■■■ 8.0	ИТОГО
+ Музыкальная тема из оригинального фильма, отлично озвученные диалоги.	Развлечение на пару дней. Аналогии с GTA или Mafia тут просто неуместны.
- Отвратительная озвучка ударов напоминает оню из индийского кино.	



6.5





ПРОДОЛЖЕНИЕ ЛЕГЕНДАРНОЙ
КОМПЬЮТЕРНОЙ ИГРЫ

HALF-LIFE® 2

— EPISODE ONE —

VALVE

Source

© 2006 Valve Corporation. All rights reserved. Valve, the Valve logo, Half-Life, the Half-Life logo, Source, and the Source logo are trademarks and/or registered trademarks of Valve Corporation in the United States and/or other countries. All other trademarks are properties of their respective owners.

byka
RUSSIAN AND SLOVAK
TRANSLATION

NEURO

ПУТЬ ПСИОНИКА



Текст: Иван "Tordosss" Закалинский



■ Этот уровень ты наверняка сто раз видел на предрелизных скриншотах.



■ В Neuro нам предстоит играть за очень низкорослого героя.

■	ЖАНР ИГРЫ
	First-Person Shooter
■	ИЗДАТЕЛЬ
	Руссобит-М
■	РАЗРАБОТЧИК
	Revolt Games
■	ПОЙДЕТ
	Процессор 1.8GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb, T&L, pixel shading)
■	ПОЛЕТИТ
	Процессор 3.2GHz, 1024Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb, T&L, pixel shading)
■	КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
	1
■	КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
	Один DVD
■	ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
	http://revoltgames.com/neuro/main_rus.html

Neuro – классический представитель современных шутеров. Пожалуй, даже более консервативный, нежели *Doom 3* или *Serious Sam 2*. В нем есть несколько любопытных геймплейных фишек, но в игре они почти не задействованы. Ты тупо бежишь по прямой и мочишь всех, кто движется.

■ ПИФ-ПАФ

Больше всего обидно за сюжет: в свое время **Revolt Games** обещала нам увлекательные космические приключения, которые хоть отдельной книгой издавай. А в итоге мы получили заурядную войну героя-телепата со Злыми Корпорациями Будущего. Да и способ подачи был выбран не лучший: перед миссиями нас заставляют по пять минут слушать скучные диалоги, а по ходу иг-

ры частенько лишают управления и показывают скриптовые сценки от первого лица. Ну да бог с ним, с сюжетом. Несмотря на классический игровой процесс **Neuro** позволяет немного побаловаться с псионикой, т.е. уникальными телепатическими способностями главного героя. К нашим услугам такие трюки, как «ментальный удар», разящий любого противника наповал, «пирокинез», превращающий вражескую тушку в пионерский костер, «экстрасенсорное восприятие» (читай: инфракрасное зрение) и «берсерк», заставляющий недруга нападать на своих же товарищей. Кроме того, при помощи пси-энергии можно восстанавливать здоровье – по частоте использования именно эта способность обгоняет все остальные. Ведь гораздо проще пасть из пушки с приличного

расстояния, нежели сблизиться с врагом ради «ментального удара». Арсенал впечатляет. Отдельной строкой стоит отметить мощную автоматическую винтовку с сильно ограниченным размером обоймы, незабвенную ракетницу и пару стволов, великолепно работающих с «экстрасенсорным восприятием». Первый чем-то напоминает railgun из серии **Quake**; с его помощью можно запросто пристрелить стоящих за стеной солдат, а вот второй гораздо оригинальнее. Субмолекулярный резонатор настроивается на пси-излучение врага, а затем мощным импульсом плавит ему мозг. Убивает любого супостата с первого раза. К сожалению, использовать этого «малыша» ты будешь не так-то часто, ведь настроить его можно только на стоящего противника.

■ НЕ ТАК БЫСТРО

Если думаешь, что сможешь пробежать **Neuro** за пару часов, то ты здорово ошибаешься. Враги в игре не льком ши-

Сражение с тремя-четырьмя вооруженными недругами – отличная проверка твоих боевых навыков

**REVOLT
GAMES**

О КОМПАНИИ

■ Команда Revolt Games, известная благодаря космическому симулятору *Homeplanet*, была расформирована сразу после выхода *Neuro*. Однако издатель игры, компания «Руссобит-М», заявила, что разработчики не бросят свое детище, будут регулярно выпускать патчи и, возможно, примут участие в создании дополнения.



ты. Сражение с тремя-четырьмя вооруженными недругами – отличная проверка твоих боевых навыков. Плохие парни координируют свои действия, метко палят, прячутся за углами и постоянно норовят выкурить нас из укрытия газовой гранатой. Почуввав опасность, супостаты отступают и расстреливают героя из снайперских винтовок. Но, в то же время они порой не замечают игрока и тупо стоят в проходах, даже если в них при этом стрелять.

Напарники и вовсе сообразительностью не отличаются. Они частенько застревают на месте, строчат из пулеметов «в молоко» или даже герою в спину. Самое неприятное, что в ступор порой впадают ключевые персонажи, которые по сюжету должны, скажем, открыть запертую дверь или осуществить другое действие, без которого прохождение становится невозможным. Выход из подобной ситуации один – загрузка сохраненной игры.

■ О ПЛЮСАХ И МИНУСАХ

Уровни поначалу кажутся симпатичными: четкие текстуры,

необычная архитектура, мелочам уделено пристальное внимание. К примеру, если твоя пуля попадет в трубу, из нее повалит раскаленный воздух. К сожалению, таких деталей катастрофически мало. В итоге ты понимаешь, что помещения в игре на одно лицо. Создается впечатление, будто герой бежит по одним и тем же комнатам, соединенным одинаковыми коридорами. Конечно, кое-какое разнообразие все-таки присутствует. Пускай основное время наш протагонист-псионик путешествует по отсекам военных баз, но однажды он все-таки выбирается в город. Правда, и здесь не обошлось без конфуза. Местные улочки отчетливо напоминают мифический Критский лабиринт, только вместо минотавра по ним разгуливают десятки вооруженных до зубов головорезов. Но больше всего нас поразила (в хорошем смысле этого слова) покрытая лесами планета. Достаточно одного взгляда в окно, чтобы на пару секунд застыть в изумлении – так здорово выглядит тамошняя растительность.

Модели в игре сносные, прав-

да, до уровня *Doom 3* и *Half-Life 2* не дотягивают. Дизайн оружия, мягко говоря, необычный. Многих может смутить громоздкость некоторых стволов. Но это уже дело вкуса.

Есть в *Neuro* и продвинутая физика: враги зрелищно куврыкаются перед смертью, а тяжеленные ящики после попадания в них ракеты с грохотом отлетают в сторону. Однако физический движок Meqop справляется со своими обязанностями не всегда и не везде. Стекла не бьются, враги порой проваливаются в пол по самые бакенбарды и оттуда продолжают стрелять. Приходится частенько перегружаться.

Звук вызывает противоречивые впечатления. С одной стороны речь персонажей хорошо поставлена, выстрелы оглушают, с другой – в игре почти нет музыки. Обидно же, право слово!

Жаль, конечно, но *Neuro* оказался совсем не тем проектом, который нам обещали. Не фантастической историей о герое-псионике и ужасах далекого будущего, а рядовой стрелялкой с унылым сюжетом.

ФАКТЫ

- 5** пси-способностей
- 9** уровней
- 6** врагов запросто сведут тебя в могилу
- 1** газовая граната значительно ухудшит зрение
- 1** ужасно скучное финальное сражение



ТОЧКА ЗРЕНИЯ

Game Rankings
СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА **6.0**
ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ **3.9**

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ

- + Смышленные враги, необычные пси-способности.
- Кислый сюжет, множество нереализованных идей.

ГРАФИКА

- + Грамотное использование пиксельных шейдеров, хороший дизайн уровней.
- Внушительные системные требования, слабая анимация.

ЗВУК И МУЗЫКА

- + Качественная озвучка персонажей, четкий, чистый звук выстрелов и взрывов.
- Отсутствие внутриигровой музыки, жутко раздражающий звук шагов.

ДИЗАЙН

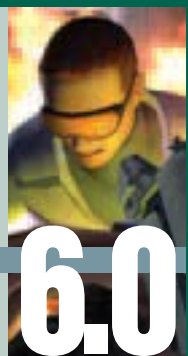
- + Оригинальное оружие.
- Сразу после смерти вражеские тушки миглом испаряются.

ИНТЕРФЕЙС

- + Удобное расположение индикаторов жизни и пси-энергии.
- Не хватает радара, некоторые пушки заслоняют половину экрана.

ИТОГО

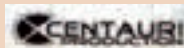
Вместо необычной игры – рядовой шутер, один из многих.



Смотри, детка!
Я весь горю!

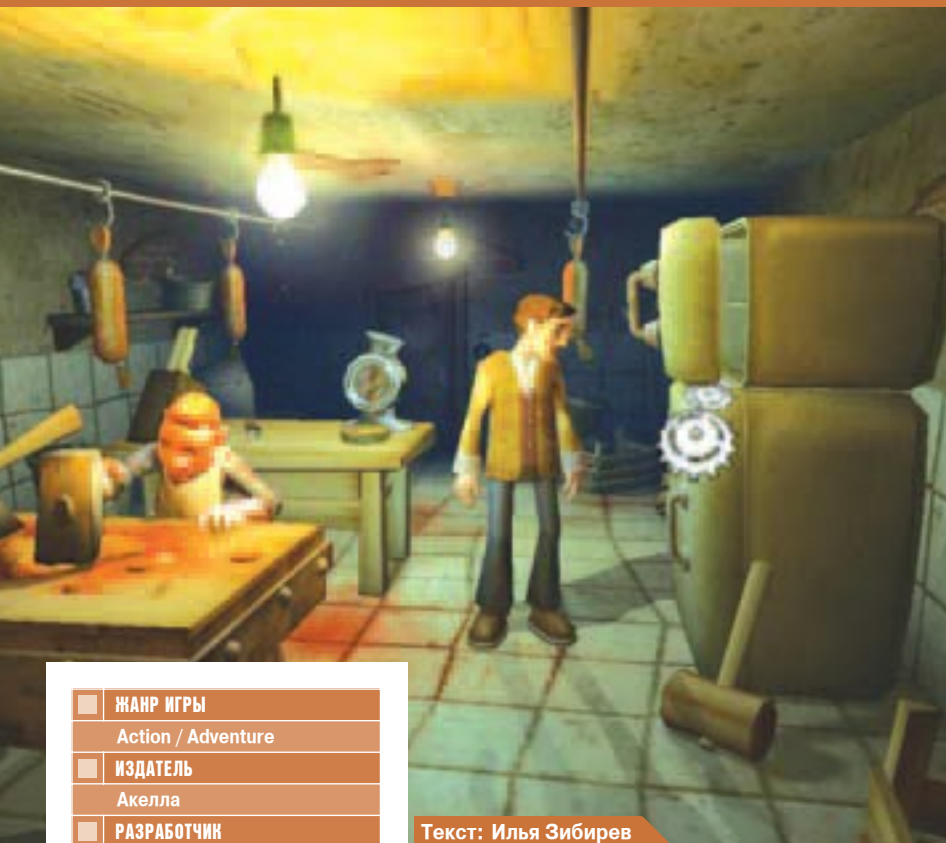
СОРВАТЬ КУШ

ПОСТАВЬ МАФИЮ НА МЕСТО!



О КОМПАНИИ

Centauri Production расположена в Чехии. Последней игрой, разработанной студией, была *Gooka – The Mystery of Janatris*. «Сорвать куш» чехи создавали совместно с «Акеллой».



Текст: Илья Зибирев



■ Джон дразнит тюремного охранника, спуская воду в туалете.



■ Представляешь, в казино есть даже нелегальный алкоголь!

ЖАНР ИГРЫ

Action / Adventure

ИЗДАТЕЛЬ

Акелла

РАЗРАБОТЧИК

Centauri Production

ПОЙДЕТ

Процессор 1.3GHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb)

ПОЛЕТИТ

Процессор 2.3GHz, 1Gb RAM, 3D-ускоритель (128Mb)

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ

Один

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ

Один CD

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ

www.akella.com/ru/games/skush

На своем веку мы повидали много компьютерных персонажей, живших в Нью-Йорке 30-х годов прошлого века. Чего стоит только рубаха-парень Томми из *Mafia*! Но такого, как Джонни, свет еще не видел. Не то чтобы парень был краше Алена Делона или стрелял с двух «томми-ганов» разом. Совсем наоборот: он законченный неудачник.

Однажды Джонни узнал, что получил в наследство настоя-

щее казино. Радости его не было предела! Но вскоре на звон монет сбежались гангстеры и быстренько заграбастали игорное заведение. Поможет же Джонни поймать за хвост удачу и вернуть утерянную обитель порока и азарта!

Игра наделена признаками сразу нескольких жанров: тут тебе и подраться, и на машинках покататься, и потрепаться «за жизнь». А самое главное в «Сорвать Куш» – задачки для тех, кто привык головой не думать, а кушать. Весело,

напрягаться не нужно, знай себе, жми на кнопки. Игра отлично ладит с геймпадом, правда управлять Джоном от этого легче не становится – неудачно реализовано перемещение.

Картинка – лучшее, что есть в этом квесте. Порой вспоминаешь *Psychonauts* – те же странные модели героев и забавные физиономии. Жаль только, что спецэффектами игра не изобилует. Впрочем, и без них здесь есть, на что заглядеться.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ

■■■■■■■■■■ 6.0

+ Следить за похождениями симпатичного неудачника довольно занятно.

- Эта игра явно не для любителей интеллектуальных развлечений.

ГРАФИКА

■■■■■■■■■■ 7.0

+ Хорошая стилизация и отменно выполненные модели героев.

- Игра требовательна к ресурсам. Мало спецэффектов.

ЗВУК И МУЗЫКА

■■■■■■■■■■ 7.0

+ Ненавязчивая музыка и забавные голоса героев.

- Бедно озвученный игровой мир. В Нью-Йорке могло бы быть и пошумнее.

ДИЗАЙН

■■■■■■■■■■ 6.0

+ Игра выдержана в приятном мультяшном стиле.

- Раздражают постоянно повторяющиеся скриптовые ролики.

УДОБСТВО

■■■■■■■■■■ 5.0

+ В кнопках несложно разобраться.

- Не слишком удобное управление.

ИТОГО

Симпатичная и простая игра для тех, кто не хочет особенно напрягаться.



TOM CLANCY'S

RAINBOW SIX LOCKDOWN™

ПРОДОЛЖЕНИЕ ЛЕГЕНДАРНОЙ
«АНТИТЕРРОРИСТИЧЕСКОЙ» СЕРИИ



«Ожидали стандартную картинку среднего кроссплатформера, а получили красивейшую игру».

IXBT.com

© 2006 Red Storm Entertainment. All Rights Reserved. Rainbow Six, Rainbow Six Lockdown, Red Storm and the Red Storm logo are trademarks of Red Storm Entertainment in the US and/or other countries. Ubisoft, the Soldier icon and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries. Red Storm Entertainment, Inc. is a Ubisoft Entertainment company. © 2006 «Русский Пейзаж». Все права защищены. © 2006 «GFI». All rights reserved. Отдел продаж: office@ru.ubisoft.ru/499 811-10-11, 811-15-81. Техническая поддержка: support@ru.ubisoft.ru; (495) 811-42-85, а также на форуме по адресу: http://www.ru.ubisoft.ru/forum/. Розничная продажа в магазинах

DVD
ROM



TONY HAWK'S AMERICAN WASTELAND

ОПЯТЬ ДВАДЦАТЬ ПЯТЬ



О КОМПАНИИ

■ Neversoft с давних времен занимается разработкой игр серии *Tony Hawk*: на ее счету все части, начиная с *Pro Skater 2*. Не так давно компания выпустила вестерн *Gun*.



Ищи
видеообзор
на диске!

Текст: Павел "Tarnum" Демин



■ Балансировать на бордюре с помощью slow motion – проще простого!



■ Добро пожаловать в Голливуд.

ЖАНР ИГРЫ

Sport

ИЗДАТЕЛЬ

Neversoft

ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ

Бука

РАЗРАБОТЧИК

Aspyr Media

ПОЙДЕТ

Процессор 1.2GHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb)

ПОЛЕТИТ

Процессор 2GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb)

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ

Один

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ

Пять CD

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ

th-americanwasteland.com

В Вот и еще одна компания-разработчик встала на порочный путь выкачивания денег из кошельков преданных фанатов. Ситуация плачевна вдвойне, ведь достойной альтернативы играм серии *Tony Hawk's* у любителей скейтбординга как не было, так и нет.

Что изменилось со времен *Tony Hawk's Underground 2*? Немного. До релиза Neversoft старательно рекла-

мировала свободу передвижения по районам и непрерывность игрового процесса как чуть ли не самые главные фишки нового проекта. Действительно, теперь мы можем кататься по всему городу без пресловутых экранов загрузки. Но, простите, кого этим удивишь? К тому же реализация подкачала: в месте склейки уровней игра ощутимо подтормаживает.

В *American Wasteland* появился полноценный сюжет. История банальна: юноша прие-

хал из провинции покорять Лос-Анджелес, но город встретил его неприветливо. Восхождение к Олимпу скейтбординга придется начинать с самых низов. По ходу игры ты сможешь обучиться потрясающим трюкам, прокатиться на BMX и сто раз сменить имидж. Отсутствие действительно стоящих новшеств, блеклая графика и управление, требующее хорошего геймпада, сделали свое дело. *American Wasteland* будет интересна только фанатам.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ

5.0

- + Полная свобода передвижения, новые трюки.
- Серьезных инноваций днем с огнем не сыщешь.

ГРАФИКА

4.0

- + Неплохая анимация трюков.
- Игра выглядит чудовищно. Убогие модели и текстуры.

ЗВУК И МУЗЫКА

6.0

- + Приятные звуковые эффекты. Саундтрек не вызывает отвращения.
- Очень глупые диалоги озвучивали очень плохие актеры.

ДИЗАЙН

5.0

- + Игровых зон много и они разнообразны. Не заскучаешь.
- Но опять-таки никаких свежих находок. Мы хотим новых ощущений!

ИНТЕРФЕЙС

5.0

- + На геймпаде я играл с большим удовольствием.
- Управлять персонажем при помощи клавиатуры очень неудобно.

ИТОГО

American Wasteland понравится только настоящим фанатам серии.

5.5

ТОЧКА ЗРЕНИЯ



СРЕДНЯЯ
ОЦЕНКА 6.6

ОЦЕНКА
ЧИТАТЕЛЕЙ 5.8

■ Прическу что ли сменить?



■ FULL SPECTRUM ■ WARRIOR™ TEN HAMMERS



ТЫ ГОТОВ?



КОМАНДУЙТЕ РАЗЛИЧНЫМИ ПОДРАЗДЕЛЕНИЯМИ
На ваш выбор представлены левая пехота и спецраз-
США, а также интернациональные миротворческие войска.



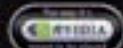
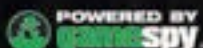
ИСПОЛЬЗУЙТЕ РЕАЛЬНЫЕ ТАКТИЧЕСКИЕ ПРИЕМЫ
12 уровней, заточенных под командные действия —
уничтожьте врага с помощью стратегических навыков,
тактического мастерства и меткой стрельбы.



РАЗНООБРАЗНЫЕ МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИЕ РЕЖИМЫ
В том числе Cooperative и Deathmatch (Кооперация против
Постановки).

САМЫЙ РЕАЛИСТИЧНЫЙ И ДОСТОВЕРНЫЙ ТАКТИЧЕСКИЙ ШУТЕР

WWW.FULLSPECTRUMWARRIOR.COM



Товар сертифицирован. По вопросам оптовых закупок обращаться по тел.: (495) 780 90 91, e-mail: buka@buka.ru

© 2006 Pandemic Studios, LLC. All Rights Reserved. Pandemic®, the Pandemic logo® and Full Spectrum Warrior™ are trademarks and/or registered trademarks of Pandemic Studios, LLC and are reproduced under license only. Exclusively licensed by THQ Inc. THQ and the THQ logo are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved. GameSpy and the "Powered by GameSpy" design are trademarks of GameSpy Industries, Inc. All other trademarks, logos and copyrights are the property of their respective owners. NVIDIA, the NVIDIA Logo, GeForce and "The Way It's Meant to be Played" Logo are registered trademarks and/or trademarks of NVIDIA Corporation in the United States and other countries.

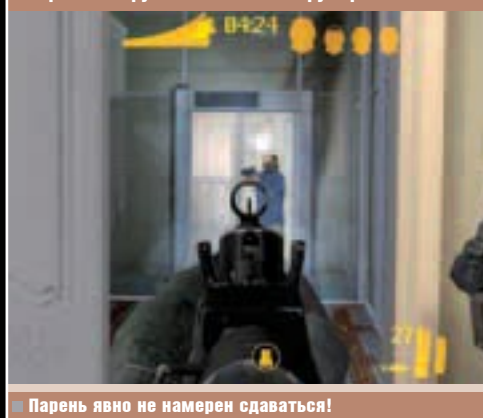
Бука
www.buka.ru

THE REGIMENT

ОСОБЕННОСТИ БРИТАНСКОГО СПЕЦНАЗА



■ Странная окрестность символизирует ранение.



■ Парень явно не намерен сдаваться!

Ищи
видеообзор
на диске!

Текст: Роман "ShaD" Епишин

■	ЖАНР ИГРЫ
	Tactical action
■	ИЗДАТЕЛЬ
	Konami
■	ДИСТРИБЬЮТОР В РОССИИ
	Софт Клуб
■	РАЗРАБОТЧИК
	Kuju Entertainment
■	ПОЙДЕТ
	Процессор 1.5GHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb, T&L)
■	ПОЛЕТИТ
	Процессор 2.3GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb, T&L)
■	КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
	До 20-ти
■	КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
	Два CD
■	ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
	www.konami-regiment.com

Американский отряд SWAT известен далеко за пределами Соединенных Штатов. Своей популярностью звездно-полосатый спецназ отчасти обязан компьютерным играм. Одноименный сериал насчитывает более пяти проектов и продолжает развиваться. В то же время британские спецслужбы S.A.S. фигурируют в интерактивных развлечениях лишь эпизодически. Обидно? Ну, положим, нам с тобой все равно, а вот английские разработчики из компании Kuju чрезвычайно недовольны этим фактом. Коллектив решил восстановить справедливость с помощью тактического экшена *The Regiment*.

■ ТАКТИКА ПО-АНГЛИЙСКИ

Правда, тактикой в *The Regiment* и не пахнет. Еще первые

пресс-релизы настораживали обещанием исключить из геймплея планирование операций. Мол, настоящим штурмовикам некогда протирать штаны над картами, им нужно стрелять и выламывать двери. Этому нехитрому занятию и посвящена вся игра. Отряд из четырех бойцов в устрашающих масках освобождает иранское посольство, зачищает станции метрополитена и свирепствует в коридорах Парламента.

Координировать действия бойцов нельзя. Если в *SWAT 4* были эффектные сценарии, в которых спецназовцы делились на группы, окружали здание и прикрывали друг друга, то разработчики *The Regiment* ведут отряд по прямому, как палка, пути. Лишь изредка в помещении можно попасть с разных сторон, но какой в том прок, если солдаты умеют действо-

вать только гурьбой? Делиться на пары их никто не научил. Список приказов куций: откρυть (взломать) дверь и зачистить комнату. Обе команды контекстно зависимы, то есть выполняются исключительно перед дверью. С интерфейсом *Kuju* села в лужу. Что стоило закрепить за командами пару горячих клавиш? Но нет, британцы не ищут легких путей и нам это делать не советуют. Нажав «пробел», ты вызываешь на экран желтый кружок с расположенными на нем распоряжениями. Пролистывать их приходится размашистыми движениями мыши (здоровствуй, *Black & White!*).

С дверями подчиненные справляются на твердую «пятерку». Прикажи им расчистить путь, и преграда разлетится в щепки, никакие замки не спасут. Такой реверанс в сторону реализма – неоспоримое достоинство *The Regiment*. Если у бойцов за пазухой – гранаты, а на спине – дробовики, запертых дверей для них не существует. Кроме тех, что образуют «стены» уровня.

Напарники лишь преданно семенят следом, время от времени грозно выкрикивая «Гоу! Гоу! Гоу!»

THE SETTLERS: HERITAGE OF KINGS – LEGENDS

БЕЗ ВКУСА И ЗАПАХА



О КОМПАНИИ

Blue Byte Software основана в 1988 году. Кроме серии *Settlers* известность студии принесла тактическая игра *Incubation*, полюбившаяся поклонникам этого жанра.



Текст: Михаил Бузенков



Керберос разучился переманивать вражеских бойцов.



При помощи этой башни можно управлять погодой.

ЖАНР ИГРЫ

Real-Time Strategy

ИЗДАТЕЛЬ

Ubisoft Entertainment

ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ

Новый диск

РАЗРАБОТЧИК

Blue Byte Software

ПОЙДЕТ

Процессор 1.0GHz, 256Mb Ram, 3D-ускоритель (64Mb)

ПОЛЕТИТ

Процессор 2.4GHz, 512Mb Ram, 3D-ускоритель (128Mb)

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ

До шести

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ

Один CD

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ

<http://thesettlers.com/uk/home.php>

Знакомая ситуация. Не сумев поразить геймера при первой встрече, разработчики пытаются выиграть по очкам. Второе по счету дополнение к RTS *Settlers: Heritage of Kings* ничего не может поделаться со вселенской скукой оригинала и лишь значительно затягивает игровое время.

Голые, как хитманская макушка, четыре кампании предлагают регулярные забеги из одного конца уровня в

другой и утомительное много-часовое строительство базы. Думать при этом совершенно необязательно. С первых минут *Legends* хватает играющего за шкирку и тащит по проторенным дизайнерами тропам. Творческое прохождение миссий для *Settlers* – невиданная роскошь. Даже в шкуре черного рыцаря Кербероса придется нарезать на трехмерной карте несколько кругов. А ведь так хочется нанять большую армию и надавать врагу на орехи!

Сражения тоже не радуют. Стоит двум армиям схлестнуться между собой – бойцы тотчас сбиваются в кучу, и живописный тактический поединок превращается в мордобой. Пехота и кавалерия месят друг друга что есть мочи, лучники запускают в воздух уродливые квадраты стрел, а хилы-герои обходятся парочкой никчемных способностей. И эта игра всерьез претендует на твою любовь? Похоже, сотрудники **Blue Byte Software** дали маху.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ

4.0

+ Сюжет у игры все-таки есть, пускай и не слишком увлекательный.

- Через пару часов непрерывного строительства скулы сводит зев.

ГРАФИКА

7.0

+ Модели персонажей чудо как хороши!

- Стоит отпустить кнопку, камера тотчас возвращается в привычное положение.

ЗВУК И МУЗЫКА

5.0

+ Боевой клич Кербероса внушает ужас даже по нашу сторону экрана.

- Субтитры идут, а закадровый голос молчит.

ДИЗАЙН

5.0

+ Управлять погодой все так же весело!

- Дизайнерских новшеств в *Legends* с гулькин нос.

ИНТЕРФЕЙС

7.0

+ Хозяйственных менюшек немного, и они весьма удобны.

- Иконки переключения между отрядами вынесены в правый верхний угол.

ИТОГО

Разработчиков из Blue Byte впору бить смертным боем! Неужели, это *Settlers*?

5.0

Дашь двойную норму!



LARA CROFT TOMB RAIDER LEGEND



КРАСОТА СПАСЕТ МИР

<http://eidos.nd.ru/trlegend>



Lara Croft Tomb Raider: Legend © Core Design Ltd., 2006. Разработано Crystal Dynamics, Inc. Издано Eidos, Inc., 2006. Lara Croft, Tomb Raider, логотип Tomb Raider, название и логотип Eidos, название и логотип Crystal Dynamics являются торговыми марками SCI Entertainment Group. Все права защищены.
Исключительные права на издание и распространение программы на территории России и стран бывшего СССР принадлежат ЗАО «Новый Диск», 103030 Москва, ул. Долгоруковская, д. 33, стр. 8, телефон: (495) 933-07-26 (многоканальный), e-mail: sale@nd.ru. Заказ дисков по телефону: (495) 933-07-26, e-mail: zakaz@nd.ru. По вопросам технической поддержки обращаться по телефону: (495) 785-65-13, e-mail: support@nd.ru. Эксклюзивный представитель на территории Украины — компания «Одиссей», тел.: 8(050) 336-73-73, 8(0482) 31-73-73, e-mail: sales@odyssey.od.ua, www.Odyssey.od.ua.

Покупай только качественные игры! Рубрика «Гид покупателя» поможет определиться, на что потратить драгоценные рублики. Здесь собрана информация о лучших проектах, вышедших за последний год. Для удобства они разбиты по жанрам, и в каждом выделен абсолютный лидер. Когда та или иная игра «состарится», то бишь, отпразднует свой первый день рождения, или сдаст позицию более качественной забаве, ее место займет новинка.

FIRST-PERSON SHOOTER

1 МЕСТО – F.E.A.R.

РАЗРАБОТЧИК: MONOLITH PRODUCTIONS
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: СОФТ КЛАБ
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: ОДИН DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: WWW.WHATISFEAR.COM
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 12 (24)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 9,0, ЗОЛОТОЙ КУЛЕР

ОПИСАНИЕ

Потрясающий шутер, созданный в лучших традициях боевиков Джона Ву и фильма «Звонок». Искрометный, красивый, страшный, с толковым AI и занимательным сюжетом – все это F.E.A.R. Мало того, игра отменно переведена на русский язык. Еще доводы нужны?

ЧТО ЕЩЕ?

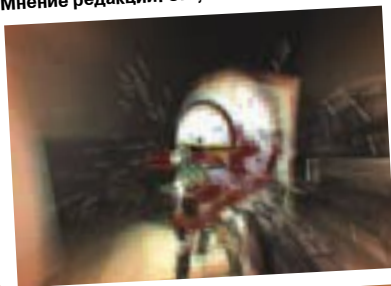
CALL OF DUTY 2

Номер с рецензией: 01 (25)
 Мнение редакции: 8,5, Золотой Кулер

CALL OF STUHLHU:

DARK CORNERS OF THE EARTH

Номер с рецензией: 05 (29)
 Мнение редакции: 8,5, Золотой Кулер



ACTION

1 МЕСТО – PSYCHONAUTS

РАЗРАБОТЧИК: DOUBLE FINE PRODUCTIONS
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: БУКА
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: ПЯТЬ CD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: WWW.PSYCHONAUTS.COM
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 07 (19)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 9,0, ЗОЛОТОЙ КУЛЕР

ОПИСАНИЕ

Если Тим Шефер (Tim Schafer) делает игру, жди хита. Когда критики говорили о смерти платформеров, он выпустил Psychonauts – наверное, самый стильный проект прошлого года. Акулы пера тут же замолкли, потому что сами с упоением гоняли главного героя Распутина по мозгам (в прямом смысле) других персонажей.

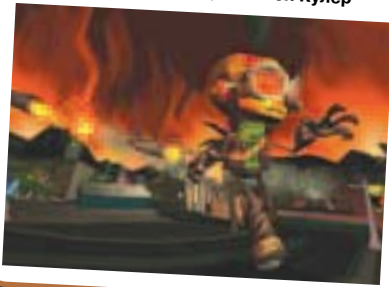
ЧТО ЕЩЕ?

PRINCE OF PERSIA: THE TWO THRONES

Номер с рецензией: 01 (25)
 Мнение редакции: Тема Номера, Игра Месяца

STUBBS THE ZOMBIE IN "REBEL WITHOUT A PULSE"

Номер с рецензией: 12 (24)
 Мнение редакции: 8,0, Золотой Кулер



SIMULATION

1 МЕСТО – TOCA RACE DRIVER 3

РАЗРАБОТЧИК: CODEMASTERS
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: HET
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: ОДИН DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: WWW.CODEMASTERS.CO.UK/TOCARACEDRIVER3
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 04 (28)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 9,0, ЗОЛОТОЙ КУЛЕР

ОПИСАНИЕ

TRD 3 – рейсинг для всех. Мало того, что в нем мирно уживаются два режима соревнований: аркадный и реалистичный. Этим сегодня удивить сложно. Важно другое: в игре аж 8 гоночных дисциплин и 70 (!!!) всамделишных автомобилей. Подобная коллекция достойна места в музее. Ну, или на твоём компьютере.

ЧТО ЕЩЕ?

SILENT HUNTER 3

Номер с рецензией: 06 (18)
 Мнение редакции: 9,0, Золотой Кулер

GT LEGENDS

Номер с рецензией: 01 (25)
 Мнение редакции: 8,5, Золотой Кулер



MANAGEMENT/LIFE SIM

1 МЕСТО – THE MOVIES

РАЗРАБОТЧИК: LIONHEAD STUDIOS
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: 1C
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: ТРИ CD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: WWW.THEMOVIESGAME.COM
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 01 (25)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8,5, ЗОЛОТОЙ КУЛЕР

ОПИСАНИЕ

The Movies – это игра, в которой можно снимать фильмы. Комедии, ужастики, триллеры, боевики или мелодрамы с эротическими сценами – решай сам. Стоит лишь набить руку в нудном режиме «Карьера», и можно смело штурмовать Олимп виртуального кинобизнеса.

ЧТО ЕЩЕ?

ROLLER COASTER TYCOON 3: SOAKED!

Номер с рецензией: 09 (21)
 Мнение редакции: 8,5

THE SIMS 2: OPEN FOR BUSINESS

Номер с рецензией: 05 (29)
 Мнение редакции: 8,0



ГИД

ПОКУПАТЕЛЯ

STRATEGY

1 МЕСТО – SID MEIER'S CIVILIZATION 4

РАЗРАБОТЧИК: FIRAXIS GAMES

ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: 1С

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: ОДИН DVD

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ:

WWW.2KGAMES.COM/CIV4

НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 12 (24)

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 9,0, ИГРА МЕСЯЦА

ОПИСАНИЕ

Старая, как мир, «Цивилизация» в новом обличье. Годами выверенный геймплей в современной «обертке» – вот готовый рецепт успеха. Захватывая вражеские страны, посылай в соседние провинции дипломатов или сконцентрируйся на научном развитии – победить можно по-всякому. Главное, оказаться первым.

ЧТО ЕЩЕ?

GALACTIC CIVILIZATIONS 2: DREAD LORDS

Номер с рецензией: 05 (29)

Мнение редакции: 8,5, Золотой Кулер

STAR WARS: EMPIRE AT WAR

Номер с рецензией: 04 (28)

Мнение редакции: 8,5, Золотой Кулер



ROLE-PLAYING GAME

1 МЕСТО – THE ELDER SCROLLS 4: OBLIVION

РАЗРАБОТЧИК: BETHESDA SOFTWORKS

ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: 1С

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: ОДИН DVD

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ:

WWW.ELDERSCROLLS.COM

НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 05 (29)

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ:

ТЕМА НОМЕРА, ИГРА МЕСЯЦА

ОПИСАНИЕ

Самую ожидаемую RPG 2006 года сегодня можно смело назвать лучшей ролевой игрой.

У нее есть лишь один изъян, который, видимо, подорвет экономикой всех развитых стран мира – на прохождение Oblivion уйдут недели, если не месяцы. Хотя кого волнует экономика, если Тамриэль снова в опасности?

ЧТО ЕЩЕ?

FABLE: THE LOST CHAPTERS

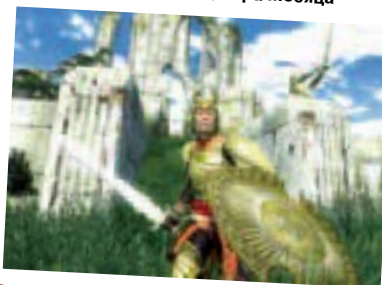
Номер с рецензией: 10 (22)

Мнение редакции: 9,0, Игра Месяца

МАГИЯ КРОВИ

Номер с рецензией: 02 (26)

Мнение редакции: 9,0, Игра Месяца



ADVENTURE

1 МЕСТО – FAHRENHEIT

РАЗРАБОТЧИК: QUANTIC DREAM

ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: АКЕЛЛА

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: ОДИН DVD

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ:

WWW.ATARI.COM/FAHRENHEIT

НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 11 (23)

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 9,5, ИГРА МЕСЯЦА

ОПИСАНИЕ

Это не просто квест. Перед нами настоящий интерактивный фильм, и ты играешь в нем главную роль. Десятки вариантов развития событий – многие ли приключения похвалятся подобным? Fahrenheit – особый проект, знаменующий собой новый этап эволюции игр.

ЧТО ЕЩЕ?

MYST V: END OF AGES

Номер с рецензией: 11 (23)

Мнение редакции: 8,0

STILL LIFE

Номер с рецензией: 08 (20)

Мнение редакции: 8,0



MASSIVE MULTIPLAYER ONLINE

1 МЕСТО – DUNGEONS & DRAGONS ONLINE: STORMREACH

РАЗРАБОТЧИК:

TURBINE ENTERTAINMENT SOFTWARE

ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: НЕТ

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: ОДИН DVD

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: WWW.DDO.COM

НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 04 (28)

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 9,0, ИГРА МЕСЯЦА

ОПИСАНИЕ

DDO – одна из лучших игр «по лицензии», которые нам только доводилось видеть. Проработанный до мелочей мир, оригинальная система набора опыта, многообразие квестов (больной для всех MMORPG вопрос), приятная графика... Но самое главное – дух вселенной D&D, который чувствуется и в прибрежной таверне, и в темном подземелье. Пока это главный кандидат на звание «MMORPG года».

ЧТО ЕЩЕ?

EVERQUEST 2: DESERT OF FLAMES

Номер с рецензией: 01 (25)

Мнение редакции: 8,5

CITY OF VILLAINS

Номер с рецензией: 12 (24)

Мнение редакции: 8,5



SPORTS

1 МЕСТО – PRO EVOLUTION SOCCER 5

РАЗРАБОТЧИК: KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT JAPAN

ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: НЕТ

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: ОДИН DVD

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: WWW.PES5.NET

НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 01 (25)

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 9,0, ИГРА МЕСЯЦА

ОПИСАНИЕ

Забудь про FIFA 2005 от Electronic Arts – то не футсим, а попсовое шоу. PES сложен в освоении, нагло требует от нас геймпад и в нем нет львиной доли настоящих команд. Но, поверь на слово, это самый правильный симулятор футбола на PC.

ЧТО ЕЩЕ?

FOOTBALL MANAGER 2006

Номер с рецензией: 01 (25)

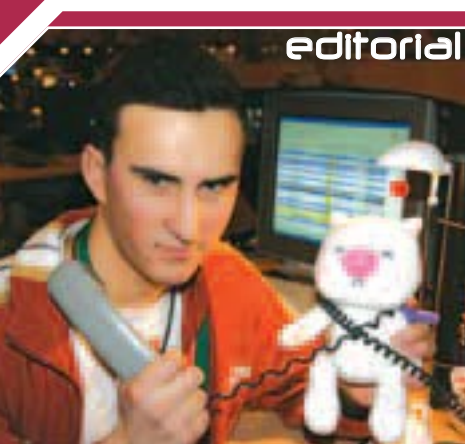
Мнение редакции: 9,0, Золотой Кулер

NHL 06

Номер с рецензией: 11 (23)

Мнение редакции: 9,0, Золотой Кулер





editorial

Как ты помнишь, «Дайджест» – это рубрика не только о локализациях, но и обо всех русскоязычных релизах. В этом номере мы поведаем тебе об любопытной пошаговой стратегии «Герои Мальгрии» от разработчиков из отечественной студии «Альфакласс». Ей не нашлось места в рецензиях, но пропустить столь необычный проект в духе *HoMM* и *Disciples* мы не могли. Чем же он интересен? Читай миниобзор.

Состав локализаций, по уже почти сложившейся традиции, подобрался звездный. Поставки переведенных проектов AAA-класса на прилавки отечественных магазинов не прекращаются уже который месяц. Тыфу-тыфу-тыфу, чтобы не сглазить.

Русскоязычный релиз месяца – *Star Wars: Empire At War*. В прошлом номере игра отхватила «Золотой Кулер», а в этом мы решили выдать ей второй приз – за первоклассный перевод. Локализацию от «1С» оценивал большой поклонник «Звездных Войн» Роман Епишин. Подробности – справа.

Настоящим сюрпризом лично для меня стал *Yager*. Игра вышла в 2003 году, и вот спустя два с половиной года «Крылатый Охотник» (русскоязычное название) приземлился на полки наших магазинов. Ты, может быть, удивишься, но именно творение *Yager Development* спорило за звание локализации месяца с *Empire At War*. Чем чертовка так хороша, можно узнать, перевернув страницу. Прочитай, расскажи друзьям и вместе с ними иди в ближайшую точку продаж лицензионных дисков, не забыв прихватить с собой 300 рублей. Оно того, уж поверь нам на слово, стоит. Не забыли мы и про два неплохих квеста *Still Life* и «*Агата Кристи*», локализации которых поступили в продажу в марте.

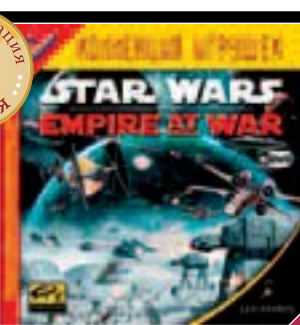
Ну и главный вопрос номера: чем закончились уроки русского языка для *The Sims 2: University*? Представь, что в одно прекрасное утро симы перестанут общаться между собой на тарбарском и запечены на великом и могучем? Может быть, этот день уже настал? Эх, мечты-мечты.

Павел Демин

STAR WARS: EMPIRE AT WAR

Локализация
1
Классная

ЖАНР: Real-Time Strategy
РАЗРАБОТЧИК: Petroglyph Games
ИЗДАТЕЛЬ: 1С
ЛОКАЛИЗАТОР: 1С
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: Один DVD
ОРИЕНТИРОВАТЕЛЬНАЯ ЦЕНА: 300 руб.
URL: www.lucasarts.com/games/swempireatwar
games.1c.ru/star_wars_empire_at_war



Долгое время игроки думали, что жанр RTS и вселенная Star Wars несовместимы – все выходящие проекты оказывались ширпотребом. Но годы разочарований окупались сполна. Когда фанаты «Звездных Войн» перестали даже мечтать о толковой стратегии в их любимом мире, LucasArts и Petroglyph, что называется, зажали.

В апрельском номере «PC ИГР» мы заслуженно поставили *Star Wars: Empire at War* высокий балл. Разработчикам удалось совместить три режима (космические бои, наземные бои, менеджмент) в одном проекте, сохранив при этом простоту и доступность. Petroglyph Games показала «Звездные Войны» во всем их великолепии. Солдаты и боевые машины на сто процентов узнаваемы. Двухногий «цыцленок» AT-ST? Пожалуйста, вот он! Огромный шагающий танк AT-AT? А как же, любуйтесь! X-Wing, TIE Fighter – в игре попала техника из всех шести эпизодов саги.

Графически *Star Wars: Empire at War* превзошла всех вышедших конкурентов. Мы восторгались спецэффектами и детализацией объектов на ранних скриншотах, но до последнего не верили, что разработчики обошлись без «фотошопа». Как выяснилось, в динамике картинка еще прекраснее. Словом, игровая общественность неожиданно получила хит. Нашим локализаторам пришлось несладко.

Проект такого масштаба да еще в мире Star Wars портить нельзя. Это просто опасно для жизни! Задачу «1С» усложнили крайне сжатые сроки, ведь российскую премьеру игры назначили всего на месяц позднее мировой. Но компания выдержала адскую гонку и не забыла о качестве.

Текстовые сообщения аккуратно загнаны в нужные рамки и легко читаются, хотя не поражают красотой. Однако невзрачные шрифты выбрали сами разработчики, отечественные локализаторы тут абсолютно не при чем.

Озвучка героев не пострадала, за исключением, пожалуй, Дарта Вейдера. Если в англоязычной версии темный джедай говорит знакомым голосом, то в русской речи злодей угадывается с большой натяжкой. В ходе беседы с Анной Киселевой, ответственной за локализацию проекта, мы выяснили, почему так не повезло лорду Вейдеру, а заодно узнали немало интересного о работе наших соотечественников с LucasArts. Интервью на соседней странице!

ЗВУК	9.0
ТЕКСТЫ	9.0
СТИЛЬ	8.0
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ PC ИГРЫ №28	8,5
ЛОКАЛИЗАЦИЯ PC ИГРЫ №28	8,5



Мы приводим две финальные оценки. Первая – рейтинг по мнению автора, рецензировавшего игру в одном из наших номеров. Вторая – рейтинг переведенного продукта. Благодаря этому ты можешь увидеть, насколько локализация выигрывает (или проигрывает) оригиналу. Что же означает вторая оценка?

0.5 – 1.0
Ужасный перевод не менее ужасной игры. В мусор!

1.5 – 2.5
Посредственная локализация и без того не самого интересного проекта.

3.0 – 4.0
Перевод игру только испортил. Много недоработок.

4.5 – 5.5
Стандартная локализация игры на любителя. Есть изъяны в переводе, озвучке или оформлении.

6.0 – 7.0
Перевод хорош, озвучка – на высоте. Но не обошлось без небольших недоработок.

7.5 – 8.5
Перевод и озвучка сделаны без сучка и задоринки.

Однако сама игра не безупречна.

9.0 – 10.0
Идеальная локализация игры без весомых недостатков. Штучная работа.

Оценки по критериям «Текст», «Звук» и «Стиль» выставляются по той же системе, что и в рецензиях.

ПЕРВОКЛАССНАЯ
ЛОКАЛИЗАЦИЯ
«Рубль» выдается за выдающуюся работу локализаторов.

НЕ ПРОГНЕВИ ФАНАТА!

На вопросы отвечала
Анна Киселева,
менеджер по локализа-
ции фирмы «1С».



PC ИГРЫ: Скажите честно,
трудно пришлось?

А.К.: Очень трудно. Работать со вселенной, у которой столько поклонников, – невероятно ответственная и, что скрывать, неблагодарная задача. Устоявшихся переводов названий нет, зато есть группы фанатов, каждая из которых имеет собственное мнение о том, как должен именоваться тот или иной объект. Но, кроме «идеологических» возникли и практические трудности. В игре насчитывается сто тридцать пять озвученных персонажей и восемь тысяч триста реплик. Общий объем текста превышает триста страниц. А у нас на перевод было три недели, и еще две – на звукозапись. Попробуйте за четырнадцать дней подготовить аудиоспектакль со ста тридцатью пятью ролями!

PC ИГРЫ: Как тесно люди, трудившиеся над переводом, знакомы со вселенной Star Wars?

А.К.: Лично для меня работа над игрой началась с просмотра всех шести фильмов в английском и русском вариантах, потом пришлось перечитать кучу материалов в интернете. Мы, правда, нашли переводчика, который редактировал несколько вышедших у нас книг серии Star Wars, но качество его работы меня не устроило, поэтому автором восьмидесяти процентов текста, в частности всего озвученного, я считаю себя. Он перевел только названия техники и планет.

PC ИГРЫ: Какое участие в локализации принимала LucasArts?

А.К.: LucasArts можно ставить в пример многим издателям. Компания задала очень жесткие сроки, но едва ли не впервые в моей практике обратная связь была оперативной и реальной. Мы могли задавать любые вопросы и быстро получали исчерпывающие ответы. LucasArts даже взяла на себя звуковые эффекты, но это как раз оказалось ошибкой. Дело в том, что иностранцу адекватно наложить спецэффекты на русскую речь очень сложно. Пример наглухо задавленного обработкой Дарта Вейдера это четко показал.

ВНИМАНИЕ! КОНКУРС!

Хочешь получить свежие игры совершенно бесплатно? Все, что тебе нужно, это правильно назвать проекты, из которых взяты следующие цитаты.

1. «Вы только посмотрите на эти шелковые простыни!.. А я уронила их на грязный пол!»
2. «Откуда берутся идиоты, которые покупают по 20 лотерейных билетов за раз? Господи! Как я их ненавижу»
3. «Эта работа мне не особенно по душе, так что я отношусь к ней как можно профессиональней»

Ответы присылай на электронный ящик demin@pc-games.ru или почтовый адрес: 101000, Москва, Главпочтамт а/я 652 с пометкой «Конкурс «Дайджеста» #5».

Цитаты из номера 3(27) угадал Денис Пигулевский из города Черняховска. Правильные ответы: 1. Half-Life 2; 2. Silent Hunter III; 3. Half-Life 2.



DVD ИЛИ 3 CD
с каждым номером

В тылу врага 2

На первой церемонии Gameland Award – «В тылу врага» была признана лучшей PC-игрой 2004 года. Что готовит продолжение?

Dungeons & Dragons Online

Знаменитая ролевая система перебралась в онлайн, сохранив все традиционные черты. Но годятся ли они для современной MMORPG?

Лучшие игры о футболе

Хотите стать виртуальным спортсменом, тренером или менеджером клуба? Мы расскажем, во что должны играть фанаты футбола!

Тур по японским студиям

Журналисты «СИ» посетили крупнейшие издательства и студии разработчиков Страны восходящего солнца. Первая часть отчета.

Black

Лучший FPS на приставках PlayStation 2 и Xbox. Зрелищная стрелялка с политнекорректным сюжетом и удобным управлением.

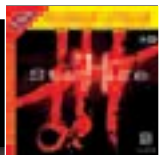
КРЫЛАТЫЙ ОХОТНИК

1
классная



ЖАНР	Action/Simulation
РАЗРАБОТЧИК	Yager Development
ИЗДАТЕЛЬ	1C
ЛОКАЛИЗАТОР	1C
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ:	Один DVD
ОРИЕНТИРОВОЧНАЯ ЦЕНА:	300 руб.
URL	yager.thq.de games.1c.ru/yager

STILL LIFE



ЖАНР	Adventure
РАЗРАБОТЧИК	MC2-Microids
ИЗДАТЕЛЬ	1C
ЛОКАЛИЗАТОР	Lazy Games
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ:	Два CD
ОРИЕНТИРОВОЧНАЯ ЦЕНА:	230 руб.
URL	www.stilllife-game.com games.1c.ru/still_life/

THE SIMS 2: УНИВЕРСИТЕТ



ЖАНР	Life Simulator
РАЗРАБОТЧИК	Maxis
ИЗДАТЕЛЬ	Софт Клуб
ЛОКАЛИЗАТОР	Софт Клуб
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ:	Один CD
ОРИЕНТИРОВОЧНАЯ ЦЕНА:	700 руб.
URL	thesims2.ru www.softclub.ru/games/game.asp?id=10495

«Крылатый Охотник» (он же **Yager**) портирован с приставки Xbox. К счастью, при переезде с одной платформы на другую игра не потеряла лица. По меркам 2003 года (именно тогда состоялся мировой PC-релиз) у «КО» просто ошеломляюще красивая графика. Дым, пар, брызги воды, огонь и взрывы смотрятся на пятерку с плюсом. Как живописно корабли разваливаются по кусочкам – это надо видеть! Игрок выполняет различные задания, управляя летающим кораблем. Уничтожить подозрительное воздушное судно, исследовать территорию, отбить атаку врага, заложить взрывчатку на базе противника и смыться – круг занятий, думаю, понятен. Тупо отправлять на тот свет всех, кто появился в зоне видимости, не получится: необходимо просчитывать маневры заранее, вовремя подбирать боеприпасы с земли и действовать сообща с союзниками. У детища **Yager Development** «сильный» сюжет. Ты будешь с интересом следить не только за ходом кровопролитной войны будущего, но и за судьбами главных героев. Авторы не поскупились ни на красочные видеовставки, ни на великолепные диалоги. Последние отменно перевели локализаторы из «1C». Главный герой Магнус Тайд без конца шутит во время переговоров по радио. Голос актера, озвучивавшего Тайда, великолепно подходит этому персонажу. Не менее харизматичен и второй герой – связистка Сара, которая также не обделена чувством юмора. Слушать, как эта пара подкалывает друг друга, – вот тебе готовый рецепт хорошего настроения.

Разработчики из **Microids** собаку съели на адвенчурах. Послужной список студии внушает уважение. Тремя своими хитами – **Post Mortem**, **Syberia** и **Syberia 2** – Microids навеки покорила сердца квестоманов. Не удивительно, что от **Still Life** ждали чего-то грандиозного. «Бомбой» игра не стала, получился просто хороший квест. Движок Syberia 2, доставшийся SL в наследство, держится бодрячком. При виде здешних задников развеешь рот: что ни кадр, то обои для «рабочего стола». Потрясает и освещение – вряд ли где еще ты увидишь подобную игру света и тени. От безупречных нуарных антуражей бросает в дрожь. Роскошный звук только усиливает эффект присутствия. Игру не обязательно проходить, ты получишь удовольствие уже оттого, что находишься в виртуальном мире. Перед отечественными локализаторами стояла непростая задача. Все-таки сюжет – это альфа и омега большинства адвенчур. Он похож на дом: повредишь один кирпичик, останешься без крыши. К счастью, **Lazy Games** не схалтурила. К переводу не придерешься. А вот за актерскую игру локализаторов стоит похвалить. Артисты, озвучивавшие главную героиню Викторину Макферсон, ее дедушку Гаса Макферсона, за которого также доведется поиграть, и персонажей второго плана то переигрывают, то, напротив, монотонно бурчат. Еще один минус: между репликами персонажей иногда возникают небольшие паузы. Впрочем, это уже мелочи, которые не мешают расследованию дела о серийном убийце.

«Университет» – второй адд-он для **The Sims 2**. Не надо быть семи пядей во лбу, чтобы догадаться – игра моделирует жизнь американских студентов. План, приблизительно, такой. Для начала надо пристроить подростков в один из трех доступных университетов и найти им подходящее общежитие. Только после этого начнется учеба. А она, как известно, свет. Так что следить за успеваемостью по соответствующему индикатору – чуть ли не главная задача игрока. Нерадивому студенту грозит вылет из института? Гони его палкой делать домашнее задание, а с утра поторопи на семинар. Если же с учебкой все в порядке, можно и расслабиться. На территории кампуса есть залы для занятия спортом, клубы, бассейны, библиотеки и прочие заведения, где можно с пользой для ума и тела провести время. Если твой сим успешен и популярен, у него растет индикатор авторитета. Ему лень стирать вонючие носки или готовить жирный сэндвич на завтрак? Так пусть это сделают другие, пока он сочиняет новый хит для своей рок-группы. Когда жизнь в общежитии достанет в конце, можно перебраться в особняк какого-нибудь общества, если туда, конечно, твоего сима возьмут. Что же о локализации, так она на том же высоком уровне, что и в The Sims 2. Порусски симы так и не заговорили, зато все текстовки переведены отлично. Напомню: для установки адд-она требуется оригинал. Обрати внимание, что русское дополнение совместимо как с англоязычной версией, так и с локализованной.

ЗВУК	9,5
ТЕКСТ	9,5
СТИЛЬ	10,0
ЛОКАЛИЗАЦИЯ	9,5
PC ИГРЫ №28	

ЗВУК	6,5
ТЕКСТ	9,5
СТИЛЬ	9,0
РЕЦЕНЗИИ	8,0
ЛОКАЛИЗАЦИЯ	7,0
PC ИГРЫ №20	

ЗВУК	N/A
ТЕКСТ	10,0
СТИЛЬ	10,0
ЛОКАЛИЗАЦИЯ	9,5
PC ИГРЫ №28	





DUNGEON SIEGE II

ЖАНР	Action/RPG
РАЗРАБОТЧИК	Gas Powered Games
ИЗДАТЕЛЬ	1C
ЛОКАЛИЗАТОР	Логрус
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ:	Четыре CD
ОРИЕНТИРОВОЧНАЯ ЦЕНА:	400 руб.
URL	www.microsoft.com/games/dungeonsiege2 http://games.1c.ru/dungeonsiege2



АГАТА КРИСТИ: И НИКОГО НЕ СТАЛО

ЖАНР	Adventure
РАЗРАБОТЧИК	AWE Games
ИЗДАТЕЛЬ	Акелла
ЛОКАЛИЗАТОР	Акелла
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ:	Два CD
ОРИЕНТИРОВОЧНАЯ ЦЕНА:	200 руб.
URL	www.agathachristiegame.com www.akella.com/ru/games/akrnnn/



ГЕРОИ МАЛЬГРИМИИ. ЗАТЕРЯННЫЙ МИР МАГИИ

ЖАНР	Turn-Based Strategy
РАЗРАБОТЧИК	Альфакласс
ИЗДАТЕЛЬ	Новый Диск
ЛОКАЛИЗАТОР	n/a
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ:	Два CD
ОРИЕНТИРОВОЧНАЯ ЦЕНА:	200 руб.
URL	www.malgrimia.kh.ua

Крис Тейлор (Chris Taylor) веников не вяжет. В руках создателя знаменитой **Total Annihilation** и руководителя **Gas Powered Games** даже достаточно стандартный **Diablo**-клон, коим является **Dungeon Siege**, стал игрой мирового уровня. Это, конечно, не хит всех времен и народов, но проект крепкий и небезынтересный. Никаких революционных изменений в **Dungeon Siege II** не планировалось. И действительно разработчики просто подкорректировали ролевую систему (появились сверхмощные умения и заклинания Powers, они же «Дары» в русской версии), усилили AI, добавили агрессивных зверушек в помощь игроку и написали на редкость толковый сценарий. Жаль только красотами сиквел не может похвастаться. Доставшийся по наследству от первой части движок не в состоянии выдать приличную картинку. Если бы не работа художников, как следует потрудившихся над детализацией, **Dungeon Siege II** заслуживал бы самых нелестных эпитетов. Локализация – под стать самой игре. Не выдающаяся, но качественная. Твердая «четверка» по школьной системе оценок. Со шрифтами все в полном порядке. Звук тоже на высоте, и лишь в отдельных случаях чувствуется, что актеры переигрывают. Тексты лишены грамматических и орфографических ошибок, можно придаться только к некоторым кускам перевода. Но это все равно одна из лучших локализаций за последнее время. Ей не хватило самой малости, божьей искры, чтобы заслужить наши овации.

Нечасто нам встречаются квесты по мотивам литературных произведений. **«Агата Кристи: И никого не стало»** – как раз тот редкий случай. Игра основана на книге «Десять Негритят» знаменитой английской писательницы Агаты Кристи. Если ты хочешь узнать все подробности о проекте, прочти нашу рецензию, опубликованную в февральском номере. Я же лишь вкратце расскажу, что к чему. Завязка игры незначительно отличается от бумажного первоисточника. Авторы позволили себе добавить одного персонажа и немного изменить ход повествования. Чем дальше развивается сюжет, тем интереснее становится игра и тем больше желание узнать, будет ли финал отличаться от развязки книги. Неплохие в проекте и головоломки – ценители квестов обязательно оценят любопытные puzzles. А вот графика и анимация персонажей подкачали. Визуально игра сильно уступает не то что флагманам, середнячкам жанра. Актеры, озвучивавшие русскоязычную версию, исполняют свои роли на ура. Все тексты грамотно переведены с соблюдением необходимого стиля. В субтитрах и записях дневника главного героя мы не обнаружили ошибок. Но пожурить локализаторов есть за что. Они зачем-то наложили звук русской речи поверх английской во вступительном ролике. Доносящиеся из колонок реплики приводят в шок. Почему было просто не ограничиться субтитрами? Еще один недостаток – весьма простенькие, неэстетичные шрифты.

Когда **Heroes of Might and Magic** представляла собой лишь несколько строк кода, в России вышла **King's Bounty 2** – неофициальное продолжение **King's Bounty**. Автором сиквела был **Сергей Прокофьев**, ныне директор компании «Альфакласс». Ребята из «Альфакласса» – большие поклонники HoMM, поэтому параллели с героической серией прослеживаются буквально в каждом игровом компоненте «Мальгримии». Впрочем, разработчики реализовали и несколько собственных любопытных идей. Как тебе, скажем, возможность строительства замка в чистом поле, выбор снаряжения для юнитов или превращение, допустим, лучников в пехотинцев? Бои в «Затерянном Мире Магии» – помесь **HoMM4** и **Age of Wonders** (герои – полнопровальные участники действия, в сражении, помимо нападающих и защищающихся, вступают войска, оказавшиеся поблизости). Весьма любопытен менеджмент замка: для строительства зданий недостаточно иметь необходимое количество ресурсов, нужно еще время и крестьяне. Последние используются также, к примеру, для вырубki лесов на карте приключений. В подобных мелочах (которых десятки) и заключается вся ценность игры. Придётся ли они тебе по вкусу – другой вопрос. «Мальгримия» удивляет и одновременно пугает. С такой страшненькой графикой в 2006 году делать нечего. А куцый набор из одной расы, трех героев и пяти сценариев кажется смешным, как только вспоминаешь о грядущей **HoMMV**. И за это с нас просят 200 рублей?

ЗВУК	8,0
ТЕКСТ	8,0
СТИЛЬ	9,0
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ	7,5
ЛОКАЛИЗАЦИЯ	8,0



ЗВУК	8,0
ТЕКСТ	9,0
СТИЛЬ	8,0
РЕЦЕНЗИЯ	7,0
ЛОКАЛИЗАЦИЯ	7,0



ЗВУК	N/A
ТЕКСТ	N/A
СТИЛЬ	N/A
РЕЦЕНЗИЯ	4,5



РОССИЙСКИЕ ЛОКАЛИЗАЦИИ



ВЫШЛО ЗА ПОСЛЕДНИЙ МЕСЯЦ

Название	Оригинальное название	Издатель	Разработчик	Локализатор	Жанр	Рейтинг рецензии
BloodRayne 2	BloodRayne 2	Бука	Terminal Reality	Бука	Third-Person Action	n/a
Carcassonne. Новое королевство	Carcassonne: Koenig und Raubritter	1C	KOCH Media	snowball.ru	Logic	7.5
Crashday	Crashday	Новый Диск	Moon Byte Studios	Новый Диск	Racing	8.0
DRoD: Лабиринты Смерти	Deadly Rooms of Death: Journey to Rooted Hold Logic	Акелла	n/a	Caravel Games	Logic	Акелла
Elite Warriors: Vietnam	Elite Warriors: Vietnam	Медиа-Сервис 2000	nFusion Interactive	Медиа-Сервис 2000	Third-Person Shooter	n/a
Evil Dead: Regeneration	Evil Dead: Regeneration	Бука	Cranky Pants Games	Бука	Third-Person Action	6.0
Hello Kitty: Roller Rescue	Hello Kitty: Roller Rescue	Новый Диск	Xpec	Новый Диск	Adventure	n/a
Lada Racing Club	Lada Racing Club	Новый Диск	Geleos Media	Новый Диск	Racing	n/a
Need for Speed Underground 2. Русская версия	Need for Speed Underground 2	Софт Клуб	Electronic Arts	Софт Клуб	Racing	8.0
Neuro	Neuro	Руссобит-М	Revolt Games	n/a	First-Person Shooter	6.0
Ski Racing 2006	Ski Racing 2006	Новый Диск	Coldwood Interactive	Новый Диск	Sport	7.0
Sniper Elite	Sniper Elite	Бука	Rebellion Software	Бука	Third-Person Shooter	n/a
SWAT 4: Синдикат Стечкина	SWAT 4: The Stetchkov Syndicate	Софт Клуб	Irrational Games	Софт Клуб	First-Person Shooter	7.5
Безумный шахтер	Miner Madness	Медиа-Сервис 2000	Mercury Effects	Медиа-Сервис 2000	Logic	n/a
Битва героев 2: Эхо войны	Битва героев 2: Эхо войны	Медиа-Сервис 2000	Bloodline	n/a	Real-Time Strategy	n/a
Бумер 2	Бумер 2	1C	1C	n/a	Shooter	n/a
Война в пустыне: Африканский корпус	Combat Mission: Afrika Korps	Акелла	Big Time Software	Акелла	Turn-Based Strategy	n/a
Война с террором 2. «Буря в пустыне»	Terrorist Takedown: Conflict in Mogadishu	Новый Диск	CITY interactive	Новый Диск	Action	n/a
Девушки за работой	HotDogs HotGals	Бука	Fuzzeyes Studio	Бука	Management	n/a
Добрыня Никитич и Змей Горыныч	Добрыня Никитич и Змей Горыныч	1C	PIPE Studio	n/a	Adventure	n/a
Земля мертвых: Дорога к Фиддлерз Грин	Land of the Dead: Road to Fiddler's Green	1C	BrainBox Games	Логрус	First-Person Shooter	7.5
Зимние Игры 2006: Чемпион трамплина	Ski Springen Winter 2006	Акелла	Metropolis Software	Акелла	Sport	n/a
Зимние Олимпийские Игры. Турин 2006	Winter Challenge	Акелла	Cyanide Studio	Акелла	Sport	n/a
Курортный магнат	Holiday World	Play Ten Interactive/Руссобит-М	Island Games	Play Ten Interactive/Руссобит-М	Management	n/a
Линия фронта: Нормандия	Combat Mission: Beyond Overlord	1C	Big Time Software	snowball.ru	Turn-Based Strategy	n/a
Лучшие из лучших. Горный слалом 2006	Alpine Skiing 2006	GFI/Руссобит-М	49Games	GFI/Руссобит-М	Sport	7.0
Месть Якудза	Yakuza Revenge	Акелла	Oxide	Акелла	Third-Person Shooter	n/a
Нэнси Дрю: Тайна Ранчо теней	Nancy Drew: The Secret of Shadow Ranch	Новый Диск	Her Interactive	Новый Диск	Adventure	n/a
Падение ястреба. В тылу врага	Behind Enemy Lines	GFI/Руссобит-М	Kuju/Wide Games	GFI/Руссобит-М	Third-Person Shooter	n/a
Принц Персии: Два трона	Prince of Persia: The Two Thrones	Акелла	Ubisoft Montreal	Акелла	Action	n/a
Сорвать куш	Evil Days of Luckless John	Акелла	Centauri Production	Акелла	Adventure	n/a
Жесть	Жесть	1C	Avalon Style Entertainment	1C	Turn-Based Strategy	n/a
Экспедиция-Трофи: Мурманск-Владивосток	Экспедиция-Трофи: Мурманск-Владивосток	1C	Symphony Games	1C	Racing	6.5

ВО ЧТО ИГРАЕМ В СЛЕДУЮЩЕМ МЕСЯЦЕ?

САМАЯ ОЖИДАЕМАЯ ЛОКАЛИЗАЦИЯ

Игра от создателя **Grim Fandango** и **Full Throttle** Тима Шефера (Tim Schafer) – не это ли предел наших мечтаний? Возрадуйся! Уже этой весной на прилавках магазинов должен появиться лучший платформер 2005 года **Psychonauts** (игра получила 9.0 баллов от дорогой редакции и пригласла по вкусу игрокам) на русском языке. На страницах одного из следующих выпусков «Дайджеста» мы обязательно расскажем о локализации этого проекта. Надеемся, перевод будет под стать самой игре.

PSYCHONAUTS

ЖАНР	Action/Platform
РАЗРАБОТЧИК	Double Fine Productions
ИЗДАТЕЛЬ	Бука
ЛОКАЛИЗАТОР	Бука
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ:	1 DVD/4 CD
URL	www.psychonauts.com
	www.buka.ru/cgi-bin/show.pl?id=198



РЕЙТИНГИ ПРОДАЖ

ПО ДАННЫМ СЕТИ «СОЮЗ»

№	Название	Российский издатель
DVD-BOX		
1.	The Lords of the Rings: The Battle for Middle-Earth 2	Софт Клуб
2.	Lada Racing Club	Новый Диск
3.	The Sims 2: Университет	Софт Клуб
4.	The Sims 2. Русская версия	Софт Клуб
5.	F.E.A.R. (Director's Cut)	Софт Клуб
6.	Need for Speed: Most Wanted	Софт Клуб
7.	SWAT 4. Русская версия	Софт Клуб
8.	Need for Speed Underground 2. Русская версия	Софт Клуб
9.	Warcraft 3: Reign of Chaos	Софт Клуб
10.	SWAT 4: Синдикат Стечкина	Софт Клуб
JEWEL-BOX		
1.	Lada Racing Club (DVD)	Новый Диск
2.	Lada Racing Club (4CD)	Новый Диск
3.	Dungeon Siege 2	1C
4.	L.A. Rush	Новый Диск
5.	Экспедиция-Трофи: Мурманск-Владивосток	1C
6.	18 стальных колес. Конвой	Бука
7.	Star Wars: Empire at War	1C
8.	Still Life	1C
9.	Земля мертвых: Дорога к Фиддлерз Грин	1C
10.	Война с террором 2. Операция «Буря в пустыне»	Новый Диск

РОССИЙСКИЕ ЛОКАЛИЗАЦИИ

ГОТОВИТСЯ К ВЫХОДУ

Название	Российский издатель	Жанр	Дата выхода
Advent Rising	Бука	Action	Весна 2006
Age of Empires III	1C	Strategy	2006
Bad Day L.A.	Акелла	Action	Весна 2006
Billy Hatcher and the Giant Egg	Софт-Клуб	Arcade	Весна 2006
Chaos League: Sudden Death (Лига Хаоса: Кровавый спорт)	Акелла	Strategy	Весна 2006
City Life	Акелла	Strategy	II квартал 2006
Coffee Break 2 (Кофе-брейк. Перцы в офисе 2)	Play Ten/Руссобит-М	Simulation	II квартал 2006
Commandos Strike Force	Новый Диск	Shooter	Весна 2006
Condemned: Criminal Origins	Софт-Клуб	Shooter	Весна 2006
Crashday	Новый Диск	Racing	Весна 2006
Dreamfall: The Longest Journey	Новый Диск	Adventure	Май 2006
El Matador	1C	Shooter	III квартал 2006
Emergency 4: Global Fighters for Life	Руссобит-М/GFI	Strategy	II квартал 2006
EverQuest 2	Акелла	MMORPG	II квартал 2006
Evil Day of Luckless John (Сорвать куш)	Акелла	Adventure	Весна 2006
Fable: The Lost Chapters	1C	RPG	2006
Fallen Lords: Condemnation	GFI	Action	II квартал 2006
FlatOut 2	Бука	Racing	II квартал 2006
Ford Street Racing (Форд Стрит Рейсинг)	Новый Диск	Racing	Весна 2006
Full Spectrum Warrior: Ten Hammers	Бука	Shooter	Весна 2006
Gun	1C	Action	2006
Heroes of the Pacific	Бука	Simulation	Июнь 2006
Hitman: Blood Money	Новый Диск	Action	Весна 2006
Quake IV	1C	Shooter	2006
Keepsake: Тайна долины драконов	Акелла	Adventure	Весна 2006
Mage Knight: Apocalypse	Акелла	Action	II квартал 2006
Panzer Elite Action	Руссобит-М/GFI	Action	Весна 2006
Rac-Man World 3	Софт-Клуб	Arcade	Весна 2006
Paradise	Новый Диск	Adventure	II квартал 2006
ParaWorld	Новый Диск	Strategy	III квартал 2006
Pilot Down: Behind Enemy Lines (Падение Ястреба: В тылу врага)	Руссобит-М/GFI	Action	Весна 2006
Pirates of the Burning Sea (Корсары Онлайн)	Акелла	MMORPG	II квартал 2006
Prince of Persia: The Two Thrones (Принц Персии: Два трона)	Акелла	Action	Весна 2006
PSI: Siberian Conflict (Сибирский конфликт: Война миров)	Акелла	Strategy	II квартал 2006
Psychonauts	Бука	Action	Весна 2006
Runaway 2	Новый Диск	Adventure	2006
Scarface	Софт-Клуб	Action	2006
Scratches (Шорох)	Play Ten/Руссобит-М	Adventure	Весна 2006
Sniper Elite	Бука	Shooter	Май 2006
SpellForce II	Руссобит-М	RPG/RTS	II квартал 2006
Stubbs the Zombie	Бука	Action	Весна 2006
Starship Troopers (Звездный десант)	Бука	Shooter	Весна 2006
Th3 Plan	Акелла	Action	II квартал 2006
The Bard's Tale	1C	RPG	2006
The Elder Scrolls IV: Oblivion	1C	RPG	Июнь 2006
The Godfather	Софт-Клуб	Action	Весна 2006
The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth 2	Софт-Клуб	Strategy	Весна 2006
The Movies	1C	Simulation	2006
The Secrets of Da Vinci (Тайна да Винчи)	Новый Диск	Adventure	Май 2006
The Sims 2: Бизнес	Софт-клуб	Simulation	Весна 2006
ToCA Race Driver 3	Бука	Racing	Июль 2006
Tomb Raider: Legend	Новый Диск	Action	Весна 2006
Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter	GFI	Action	II квартал 2006
Tom Clancy's Rainbow Six: Lockdown	GFI	Action	II квартал 2006
Tom Clancy's Splinter Cell Double Agent	GFI	Action	III квартал 2006
Tony Hawk's American Wasteland	Бука	Sports	II квартал 2006
Total Overdose	1C	Action	2006
Total War: Eras	Софт-Клуб	Strategy	Весна 2006
War on Terror	Акелла	Strategy	II квартал 2006
World of Warcraft: The Burning Crusade	Софт-Клуб	MMORPG	Июль 2006

Теперь журнал продвигается в
розничных сетях во всех
крупных городах России,
Украины и Беларуси. Спрашивай
свежий номер у продавцов!

ЧИТАЙ
ЖУРНАЛ **PRO** ГЕЙМЕРОВ



На DVD:

- эксклюзивные мультимедиа по StarCraft II
- лучшие мультимедиа с фрагментами и коллекция геймов за месяц
- видеозаписи Quake 4, Warcraft III и Counter-Strike
- все патчи и моды необходимые для игры в Интернете

В номере:

На страницах:

- обзор лучших геймов по Counter-Strike от первого лица
- вся правда о женском киберспорте
- интервью Diablo Advocate River Pado и Mesu
- тактика Quake 4, Warcraft III, Counter-Strike и StarCraft

Хочешь, чтобы журнал продавался в твоём любимом клубе?
Срочно говори директору, что у нас для него выгодное
предложение по распространению! Я тебе за старания мы
сделаем подарок. Пиши нам на адрес info@cyber-sport.ru.

ЗАКАЖИ СТАРЫЕ НОМЕРА ЖУРНАЛА
НА САЙТЕ WWW.CYBER-SPORT.RU

ТЕМА | ГЛАВНЫЙ ЖАНР ПЛАНЕТЫ

FIRST-PERSON SHOOTER

ГЛАВНЫЙ
ЖАНР
ПЛАНЕТЫ



Просвистела пулями *Call of Duty 2*, прогрохотала железом киборгов четвертая часть *Quake*, пробежала легкой дрожью *F.E.A.R.*, и в будущем жанра First-Person Shooter вдруг стало как-то пусто. Мы уже привыкли, что на горизонте маячат штук пять мастистых проектов, каждый из которых обещает десятки часов удовольствия. А тут – почти ничего.

Пара громких имен – вот, пожалуй, все, что готовит нам обозримое будущее. Да и чего ждать от «поседевшего» жанра?

Основы геймплея давно заложены, отполированы и зацементированы – остается лишь снова и снова улучшать сюжет, совершенствовать игровой мир и графику. Но забудем на время о грустном!

Давай лучше оглянемся, вспомним основные вехи эволюции FPS и постараемся понять, как же мы до такого докатились.



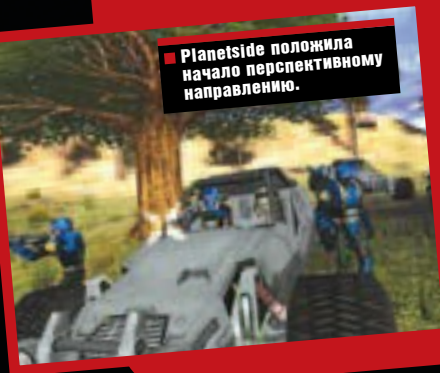
ПРОПИСАНЫ В ОНЛАЙНЕ

Очень интересным и перспективным ответвлением многопользовательских FPS являются так называемые MMOFPS. Основное их отличие от обычных сетевых шутеров – наличие собственного персонажа, немалое количество бойцов, одновременно находящихся на сервере, ролевые элементы, огромные масштабы сражений и их продолжительность. Пока что в этом поджанре вышла только одна игра – *Planetside*. Однако ее популярность смогла убедить общественность, что тысячи игроков на одном сервере могут заниматься не только прокачкой умений, рубить лес или убивать орков. Если собрать «сетевиков» вместе, дать им побольше техники и разбить на



■ Будем надеяться, Nuxley поднимет планку качества еще выше.

классы, получится грандиозная заварушка, эдакая *Battlefield*, только масштабом побольше. Трудно передать восторг от небывалой битвы, в которой твою спину прикрывают настоящие друзья, живые братья по оружию. *Planetside* – это буря эмоций каждый день, проведенный в борьбе за семь континентов одной планеты. Конечно, у игры есть свои недостатки, но для первого опыта в новом поджанре она выглядит отлично. Что действительно расстраивает, так это почти полное отсутствие других MMOFPS: кроме старенькой *Planetside* игроков сможет пораздовать только находящаяся в разработке *Huxley*. Иных пахарей на этом поле почему-то до сих пор не нашлось.



■ Planetside положила начало перспективному направлению.



РОЖДЕНИЕ

РОЖДЕНИЕ

Ни для кого не секрет, что родоначальницей Action (а заодно и его производной – First-Person Shooter) стала **id Software**, легендарная компания «двух Джонов» – **Кармака** и **Ромепо** (John Carmack и John Romero). В эпоху, когда виртуальный боевик ассоциировался с перестрелками разноцветных квадратов, **Wolfenstein 3D** стала настоящим откровением. Впервые мы получили возможность взглянуть на войну изнутри, глазами матерого мачо с мужественным взглядом и мощной челюстью. Сегодня разнообразие уровней Wolfenstein 3D выглядят убого, но тогда мрачные коридоры понравились многим.

Игра мгновенно стала хитом, а **id** – монополистом в жанре. Следующий шедевр компании, его величество **Doom** (для друзей – просто «Думешник»), появился на свет в 1993, год спустя после релиза «Вульф». Народ возликовал, хотя на самом деле разработчики не предложили ничего кардинально нового, только сменили декорации. Куда более красочная и эффектная (как ни крути, а Кармак – программист талантливый) Doom окунула нас в ад: вместо злобных фрицев неутомимого и, увы, безмянного героя встретили орды лютых демонов.

Появившаяся еще через год **Doom 2: Hell on Earth** лишь «закрепила изученное», а настоящий прорыв компания совершила в 1996-ом, подарив миру **Quake**. В то время как Wolfenstein 3D, Doom и Doom 2 щеголяли 3D-лабиринтами с плоскими врагами,

Quake окончательно перевела жанр на трехмерные рельсы. Да, атаковавшая нас нечисть была угловато-уродливой, но все-таки по-настоящему объемной. id Software избрала путь плановой технической эволюции, но за проектированием новых движков и еще более мрачных уровней компания забыла о разнообразии, чем не преминули воспользоваться конкуренты... У сотрудников компании **3D Realms** не было под рукой столь современных ядер (по меркам 1996 года) программного ядра, как мог бы похвастаться «квака». Однако **Duke Nukem 3D**, вышедшая практически одновременно с «высокотехнологичным» монстром от id, едва ли не затмила Quake своими красками. FPS в исполнении 3D Realms получился необыкновенно ярким и смешным. Разработчики сломали стены мрачных коридоров и уничтожили серо-коричневых монстров. На смену подвалам и катакомбам пришел разноцветный Лос-Анджелес с красочными плакатами и бесподобными стриптиз-клубами. За этот мир действительно хотелось сражаться, чем мы и занимались в роли харизматичного отморозка по имени Дюк! Уничтожая легионы пришельцев, парень отпускал сальные шуточки, а, попав на стриптиз, буквально дурил от счастья. Еще Дюк сосал пальцы в розетки, любовался на себя в зеркала и преспокойно писал в туалетах – id до подобной интерактивности и по сей день не доросла.

ГОД МИНУВШИЙ

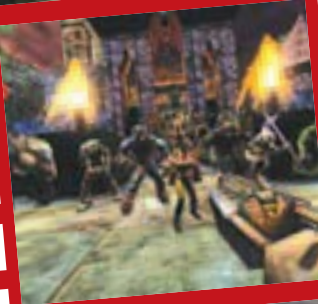
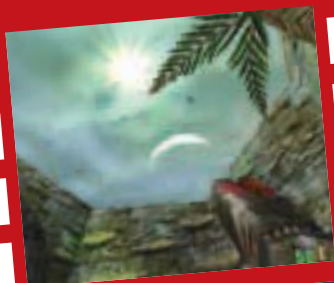
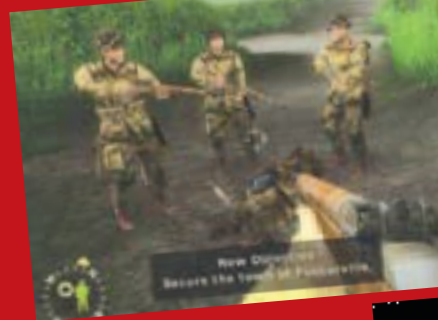
Внимательный читатель наверняка заметил, что в список эпохальных шедевров FPS не попал ни один проект 2005 года выпуска. Мы действительно считаем, что за прошлый год ничего знакового в жанре не произошло. Однако сие не означает, что хороших шутеров от первого лица не было в принципе. В минувшие 365 дней вышло, как минимум, шесть заметных FPS, пропус-

тить которые никак нельзя. Семейство Star Wars, например, пополнилось отличной *Star Wars: Republic Commando*, предложившей по-настоящему свежий взгляд на старую вселенную. В кои-то веки нас избавили от необходимости размахивать световой саблей и позволили повоевать в рядах межзвездного спецназа. Благодаря интересным миссиям, командным действиям, стильному миру и неплохой графике игра заслужила хорошие отзывы в прессе и любовь геймеров. Неугасающий ажиотаж по поводу Второй мировой войны вылился в два на удивление успешных проекта: *Brothers in Arms: Road to Hill 30* (плюс адд-он *Earned in Blood*) и *Call of Duty 2*. Первый очаровал мощью искусственного интеллекта. Разработчики обучили настоящей тактике пехотного боя как врагов, так и союзников, из-за чего изби-

тость темы незаметно ушла на второй план. *Call of Duty 2* подобными новациями похвастаться не смогла, зато стала, пожалуй, самым кинематографичным шутером о великой войне, за что и получила наш «приз зрительских симпатий».

Тем временем, Digital Illusions отказалась от роковых сороковых в пользу современности. *Battlefield 2* с честью продолжила традиции предшественницы и обогатила геймплей новыми фишками. За добротным мультиплеером обращайся именно к ней. Венчает список мрачная пара в составе *F.E.A.R.* и *Quake 4*. Обе игры чуть-чуть не дотянули до шедевра. Жуткой, кровавой и необыкновенно увлекательной *F.E.A.R.* не хватило разнообразия, которое вполне мог обеспечить интерактивный транспорт. Чего не доложили в «Кваку»

определить непросто, но факт налицо: это уже не тот мегамонстр от id, каким мы его запомнили, а просто качественный шутер от Raven Software. В любом случае, пропускать не стоит. Ну, а если ты не понаслышке знаком со всем перечисленным, смело устремляй взор вперед: вдруг где-то на горизонте промелькнет *S.T.A.L.K.E.R.*, средоточие наших надежд на светлое будущее?



ЭВОЛЮЦИЯ: ВЕТВЬ СЮЖЕТНАЯ

Простить 3D Realms такую выходку значило упасть ниже плинтуса. «Пришельцы так пришельцы», – решили «отцы FPS» и выпустили *Quake II*. Не забыв произвести на свет очередную супердвижок, Кармак и Ко отправили нас воевать со строгами, расой механизированных агрессивных уродов. К инопланетянам разработчики добавили сюжет, впервые за годы существования жанра наделив тотальную мясорубку смыслом. Нам отвели роль отважного десантника, потерявшего при высадке на вражескую планету весь свой взвод. Руководствуясь приказами «Центра», герою надлежало проникнуть в сердце вражеской базы, обнаружить главную шишку строггов и порвать негодяя на британский флаг. После успешного дебюта *Quake II* эшкены «без смысла» стали изгоями – игровая индустрия быстро взяла на вооружение новый подход. В 1998 году мощнейшими «сюжетными» хитами разродились сразу две команды: **Epic MegaGames** и **Valve Software**. Первая потрясла мир нереальной *Unreal*, вторая – бессмертной *Half-Life*. В *Unreal* мы, наконец, расстались с ампула пай-мальчика, оказавшись в шкуре простого уголовника. Главный герой драматичной истории – матерый зек, которого тюремный звездолет вез на тюремную же планету. К сожалению или к счастью, корабль не достиг цели, потерпев крушение в чужом мире, где заключенных радушно встретили плохие парни из соседней галактики. Травить очередную байку о коварных инопланетянах Valve было уже несподручно, поэтому незваных космических гостей заменили визитерами из другого измерения. Бороться с ними пришлось не вояке и не зеку: сценаристы предложили иной вариант альтер-эго – очкастого зеленоглазого ботаника. До рокового вторжения Гордон Фримен работал физиком на исследовательском комплексе Black Mesa, а когда коридоры зданий наводнили странные, мерзкие существа, решил подороже продать свою жизнь. Последний раз стройную, интересную историю мы видели в *F.E.A.R.* Кто это милое дитя? Почему оно разрывает людей на куски? И что, черт возьми, вообще происходит?! Игра ставила множество вопросов, а поиск ответов сопрягала с нешуточными опасностями.

БЕСПРЕДЕЛ

Бывают FPS красивые, бывают жестокие, а бывают беспределные. К последним относятся такие популярные игры, как *Blood*, *Redneck Rampage*, *Soldier of Fortune* и *Postal 2*. *Blood* – первый проект, в котором кровяща действительно текла рекой. Главный герой этой игры – вампир, сражающийся с кровожадными монстрами. *Redneck Rampage* получила гораздо безобиднее, но своей деревенской стилистикой, бредовым сюжетом и громко пукающими персонажами внесла здоровую долю сумасшествия в жанр FPS.

■ **Soldier of Fortune.**
Наглядное пособие для начинающих хирургов.

Разработчики не хвастались литрами крови и кучей трупов, их игра была просто динамичным экшеном, который трудно не любить. Не забудем и про *Soldier of Fortune* – признанного короля оторванных рук и вскрытых животов. Игра наглядно демонстрировала на человеческом теле последствия пулевых и осколочных ранений – шоу не для слабовольных. Ну, а *Postal 2* так и вовсе дала поиграть за слетевшего с катушек психа, который, не стеснясь, писал на улицах, поджигал полицейские участки и нанизывал кошек на ствол автомата.

■ **Redneck Rampage.**
Цып-цып-цып.



ЭВОЛЮЦИЯ: ВЕТЬ МУЛЬТИПЛЕЕРНАЯ

Победный марш мультиплеера начался еще в славные времена Doom и Doom 2. «Мультик» двух этих монстров был всего лишь маленьким и скромным дополнением к однопользовательскому режиму, но дополнением перспективным – это поняли в id Software, и при выпуске Quake уделили сражениям между игроками гораздо больше внимания. И не зря – мультиплеер перерос в классику жанра. Кстати, именно выход Quake стал причиной исторического столкновения двух групп игроков: тех, кто, следуя светлой памяти Doom, использовал в сетевых баталиях только клавиатуру («трактористы»), и тех, кто в условиях полной трехмерности не чурался мышки. В чью пользу решились жаркие споры, думаем, и без нас знаешь. Но мы отвлеклись. В далекие времена Quake и Quake II не велось, что кто-то осмелится выпустить FPS, посвященный исключительно многопользовательским сражениям. Превратить мультиплеер из «довеска» в полноценную игру – безумней не придумаешь. Однако ж *Counter-Strike*, *Quake III Arena*, *Unreal Tournament* и *Battlefield 1942* наглядно показали, что за долгие годы «сценарной лихорадки» аудитория созрела для игр с простеньким сюжетом, но с классным «мультиком». Эпидемия Counter-Strike началась с простого мода для Half-Life. Скромной такой модификации, не очень симпатичной, но сделанной с душой. Сейчас – это неувядающий культ. В «Контру»

до сих пор «рубятся» сотни тысяч игроков, она – желанный гость на любом киберспортивном состязании. Отметив пятый День рождения, Counter-Strike еще не собирается на пенсию – по меркам игровой индустрии проект можно считать долгожителем. Справедливости ради отметим, что истоки «мультиплеерной эры» покоятся в еще более далеком прошлом. Первыми традиционный сингл дерзко отбросили Quake III Arena и Unreal Tournament. Два титана, так и не сумевшие одолеть друг друга. Игры оказались квинтэссенцией сетевого «мяса». Первая – благодаря маститой родословной, вторая – из-за выдающихся «личных качеств». Именно Quake III и UT доказали миру, что многопользовательские проекты не только имеют право на существование, но могут еще и приносить баснословные прибыли. Battlefield 1942 пустила корни в удобренную почву. Классический Deathmatch уже приелся, а вот виртуальная война с участием десятков бойцов и разных видов техники оказалась свежее и желаннее, как глоток холодного кваса в июльский полдень. Мечты о столкновении в одном сражении пехоты, танков и самолетов воплотились в жизнь! Мало кто устоял перед соблазном лично попробовать Battlefield на вкус. К началу XXI века мультиплеерные шутеры окончательно отделились от своих традиционных собратьев и отправились в плавание собственным курсом. Куда он их приведет, покажет только время.

ХОЧУ МАШИНКУ!

Любой жанр быстро исчерпывает себя в чистом виде, и разработчики начинают мешать молоко с селедкой, добавляя чуть-чуть RPG, щепотку симулятора, немного приключений – ингредиентов много. Несколько разнообразить FPS первой рискнула 3D Realms. К ее раннему творчеству относится не только Duke Nukem 3D, но и менее популярная *Shadow Warrior*. Игра отметилась робкой попыткой использовать транспорт. Езда на очень ограниченном прост-

ранстве практически не отличалась от ходьбы, однако урчание мотора и подобие приборной панели перед носом достаточно стимулировали воображение, чтобы остальное мы представили сами. С тех пор автомобили постепенно отвоевывали свое место в шутерах. В *Redneck Rampage Rides Again*, дополнении к беспардонной *Redneck Rampage* от Xatrix, транспорта было в избытке. Главный герой колесил по сельской местности на мотоцикле, время от времени пересаживаясь на оснащенную гранатометом лодку. Дальше – больше: в 1999 году выходит *Redline* с фантастической техникой, а в 2001 – *Red Faction*, впервые разрешившая нам не только ездить, но и летать, правда, лишь по коридорам подземной базы. После появления на свет *Halo*, *Far Cry* и *Half-Life 2* выпускать FPS без транспорта стало вообще неприлично! Именно за отсутствие техники ругают в целом достойную F.E.A.R., и

та же самая техника спасает посредственный, в общем-то, *Quake 4* от провала. Однако и здесь прогресс забуксовал – дальше «бреющих полетов» дело, к сожалению, не идет. Компания Warthog попробовала было вывести нас в космос, но технологический уровень ее игры *Mace Griffin Bounty Hunter* совершенно не соответствовал стандартам времени. Межзвездные баталии и пешие бои пока худо-бедно совмещают лишь сетевые шутеры вроде *Star Wars: Battlefront II*, но это уже, как говорится, совсем другая тема.

ИНВОЛЮЦИЯ: НАЗАД К МЯСУ

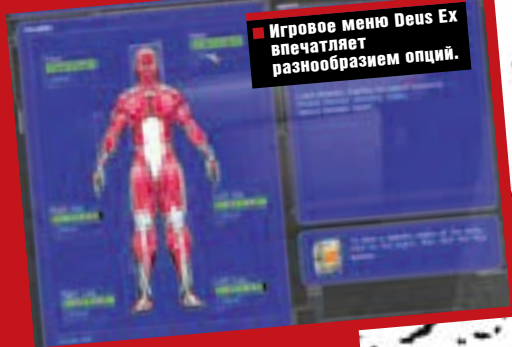
Удивительное рядом: жанр развивался, обрстал глубокомысленными сюжетами, тактикой, продвинутой баллистикой и незаурядным геймплеем. В сторону проектов с примитивным игровым процессом, вроде *Kiss Psycho Circus: The Nightmare Child*, геймеры презрительно поплевывали или вообще старались не замечать. Как вдруг выходит *Serious Sam* – тупой, «спинномозговой» шутер в духе *Doom* – и миглом попадает на вершины хит-парадов. Более того, за ним тянется цепочка клонов вроде *Will Rock* или *Painkiller*, и история циклична?

Тяга к истокам вполне объяснима. После дебюта «святой троицы» – *Quake II*, *Unreal*, *Half-Life* – жанр качнуло из крайности в крайность, от бездумного мочиловка к sci-fi шутерам, а нужен был баланс. Ведь где-то глубоко в каждом из нас спит маленький, кровожадный шизофреник, время от времени подающий голос. Тогда мы забываем на осторожность, достаем нечеловечески крутую пушку и с удовольствием идем крошить тупых как пробка монстров.



ЗАНИМАТЕЛЬНАЯ ГЕНЕТИКА
... FPS ВЫМИРА-

Чистокровные FPS вымирают. Даже видные их представители – F.E.A.R. и Doom 3 – наряду с похвалой обязательно получают упреки в однообразии геймплея. Ученые давно доказали, что без притока свежих генов любой род рано или поздно зачахнет. Для FPS генетическими донорами выступили другие жанры, в основном Simulation и RPG. Полевые элементы вообще норовят пустить корни во всех игровых направлениях. Самый яркий пример FPS/RPG-гибрида – System Shock 2, вышедшая в далеком 1999, но не забытая по сей день. Игра располагала самым натуральным инвентарем, где мы меняли боеприпасы в оружии, ремонтировали и даже изготавливали предметы. К тому же разработчики из Looking Glass и Irrational Games едва ли не первыми внедрили в FPS полноценную ролевую систему и sci-fi магию (то бишь психоспособности)! Из



■ Игровое меню Deus Ex впечатляет разнообразием опций.

более поздних кроссжанровых экспериментов вспоминается Deus Ex, предоставившая нам достойную лучших ролевиков свободу и предлагавшая интересную систему «прокачки» героя. Разнообразные параметры нашего альтер-эго повышались посредством имплантации в организм биоэлектронных присадок. Аналогичный прием использовала Techland в своей Chrome. Развивающуюся героиню предложила Monolith в No One Lives Forever 2: A Spy in H.A.R.M.'s Way. Солидную долю ролевых элементов несет в себе и украинская Xenius. Точка кипения. Думается, именно в «кровосмешении» кроется выход FPS из глубокого застоя. В конце концов, пресловутая S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl, самая перспективная разработка на сегодняшний день, зиждется именно на совмещении FPS и RPG.



■ Типично RPG'шный инвентарь System Shock 2.

В БУДУЩЕМ

В БУДУЩЕМ

Что такое четырнадцать лет? Дорога длиною в жизнь или только начало пути? За эти годы шутеры от первого лица успели пережить головокружительный взлет и впасть в стагнацию. Революции отгремели, перевороты свершились, и сегодня страждущий взгляд напрасно мечется по магазинным полкам в поисках «свежатинки» – ничего нового просто нет. Мало того, что рынок наводнили клоны Великих, так еще и сами Великие из аристократов выродились в простолюдинов. Первая Doom была жигала, третья способна лишь глянцево блеснуть. Первая Quake едва не перевернула мир, а четвертая просто неплоха. Unreal когда-то распахнула перед нами новые горизонты, сиквел же вообще не похож на предшественника. Весело подпрыгивая на камнях, жанр катится под гору. FPS давно вышел из того возраста, когда эпохи измерялись количеством картинок. Взросление неизбежно: в детском саду отличник тот, кто не перепутает треугольник с квадратом, а для перевода на следующий курс института нужно сдать сложней-

шие экзамены. Нас уже не подкупишь навороченным движком, мы хотим совершенный геймплей. Кто может остановить падение? **Prey** с индейской мифологией и пространственными порталами? Вряд ли... Одним из главных новшеств разработчики считают способность героя расставаться с телом и бродить по уровням «астрально». Но разве в **Requiem: Avenging Angel** мы этого не видели? Очередная крошечная баня с громким именем **Unreal Tournament 2007**? Не смешите мои тапочки, Epic давно идет по дорожке id – новая графика, старый геймплей! **Gears of War** (кстати, тоже творение Epic) обещает небывалую правдоподобность физики, но это полумера. Да и анонсирована игра лишь на Xbox 360, о PC-реализе ходят только слухи. Единственный же реальный претендент на пост мессии – **S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl** – упал в летаргический сон вместе с жанром. Конечно, шутеры не умирают, однако «зависли» они серьезно, и все мы с нетерпением ждем того Избранного, который вырвет жанр из ступора.



КАРТИНКИ

отправь код
на номер

3110



60042667



60973667



60195667



62911667



60803667



65600667



65007667



64651667



65276667



65653667



62277667



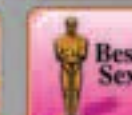
62707667



63522667



64831667



65726667

АНИМАЦИЯ

отправь код
на номер

3110



66528667



66627667



65858667



66246667



66264667

ИГРЫ

отправь код
на номер

3130

Стрип-Клуб

Как насчёт перекинуться в покер? А на раздевание с очаровательными красотками? В нашем "Стрип-клубе" есть и то, и другое! В этой игре вы сможете расслабиться и сыграть в покер с красивыми девушками. Игра, конечно же, будет на деньги, и не только!



12303667

Real Superbike

Что такое настоящая скорость? Когда под тобой лучший гоночный байк, асфальтовая лента трассы раскручивается в финишную прямую, а соперники уже понимают - для них эта гонка проиграна. Самые крутые байки, безумные скорости, крутые виражи!



11695667

Age of Heroes

Над миром вновь нависла угроза подземного мрака, мертвецы встали из своих могил, чтобы очистить землю от живых, ими движет вечный голод и чья-то злая воля. Тебе предстоит спасти человечество от порождений тьмы, путь героя непрост.



11728667

Pizza Magnate

В маленьком городе, в одном из угловых зданий, игрок открывает свою пиццерию. Ему предстоит длинный путь от простого и скромного заведения до городской известности и признания. Стать известным не просто, ведь есть опасные конкуренты!



10761667

Yeti Sport 5

Иети играет в гольф? Естественно при помощи пингвина! В это раз, на очереди в их кругосветном туре - Африка. Используя фламинго в качестве клюшки для гольфа, Иети придает Пингу ускорение и отправляет в полет над макушками бабабобов.



12336667

SMS-box

SMS-box - это замечательное java-приложение для вашего мобильного телефона. Это целая библиотека уже готовых ярких и креативных сообщений. С их помощью каждая отправляемая владельцем SMS будет яркой и неповторимой.



12333667

КНИГА

отправь код
на номер

3110

80004667 Шпаргалка Отечественная история
80003667 Шпаргалка Психология
80011667 Шпаргалка Менеджмент
80020667 Криминалистика
80026667 Шпаргалка Зоология
80014667 Шпаргалка Деловое общение

СПЕЦ ПРЕДЛОЖЕНИЕ

отправь код
на номер

1231

Java-приложение «Jolly.ru» извлекать вас от утомительной необходимости каждый раз вводить код-идентификатор покупки и отправлять его при помощи sms.



12301667

Проверь совместимость своего телефона и объекта на war.jolly.ru/code
Отправь SMS с кодом цветной картинки, анимации, шпаргалки, реалтона или мелодии на номер 3110, игры на номер 3130, спецпредложения на номер 1231
Стоимость SMS:
для 3110 - 0,75 у. е.; для 1231 - 0,25 у. е.; для 3130 - 2 у. е. без НДС
Точную рублевую стоимость уточняй у оператора.

Скидка до 50% при оплате картой "Евросеть-контент" по телефону 8 (495) 980-44-87, на сайтах war.jolly.ru, www.jolly.ru, терминалах мобильного контента
Внимание! Требуется настройка WAP/GPRS.
В случае ошибочного запроса услуга считается оказанной!
Служба поддержки: 8 (495) 786-65-87.
Операторы: МТС, Билайн, МегаФон, СМАРТ (Самара, Астрахань, Волгоград), МОТОВ, НСС.

РЕАЛТОНЫ

Братан, нажми на «yes»... 48091667
Вставай, хохол, москаль вже годину не спит!... 47538667
Индеец (идиотский клич) 46421667
Центр Вселенной, Бог на проводе... 47847667
Ну шо, в молчанку будем играть... 47869667
Вас приветствует автоответчик Калашникова... 47859667
Получи свою смс-ку!!! (пар. жулик Кирпич) 46365667
Я нахожусь на клдбище у бабушки Шуры... 48001667
Радуйся упырь, тебе СМС от какой-то гниды... 47962667
Хозяйка, да не клади меня в сумку!..... 48064667
Любовь это электрический ток... 48204667
К-к-купи туалетной бумаги... 48010667
Хозяин сейчас с президентом базарить будет! 48049667
Странный угрюмый хмырь, по кличке Голый 46466667

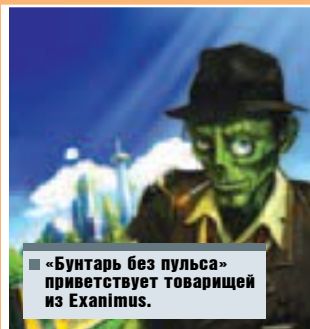
ПОЛИФОНΙΑ

Жасмин - Торопиться слишком 47424667
A' Studio - Улетаю 47141667
K-Marо - V.I.P. 47333667
Гости из будущего - Зима в сердце 47647667
Жанна Фриске - Ла ла ла 47688667
Земфира - Прости меня моя любовь 47179667
Мария Ржевская - Когда я стану кошкой 48500667
Мультфильмы - За нами следят 47312667
Непара - Бог тебя выдумал 47305667
Ночные Снайперы - Катастрофически 47314667
Песня львенка и черепашки (из м/ф) 47125667
Подъём feat Карина М. - Кораблики 47315667
t.A.T.u. - Не верь, Не бойся, Не проси 48501667
Uma2rman - Ночной дозор 47117667
Чичерина - Жара 47405667
Звери - Напитки покрепче 47103667
Звери - Дожди-пистолеты 47104667
Песенка мамонтенка (м/ф) 46754667
Хорошо живет на свете Винни-Пух (м/ф) 46755667
Metallica - The unforgiven 47638667
Дискоотека Авария - Новогодняя 48713667
Tom Jones - Sex bomb 47642667
Серёга - Песенка о слесаре 6 разряда 11264667
Блестящие - За четыре моря 48723667
Катюша 48421667

MP3

Глюк':)za - Юра 47274667
Глюк':)za - Невеста 47272667
Hi Fi - Беспризорник 47438667
X-Mode - В мире животных 47377667
X-mode - Что? Где? Когда? (Вторая тема) 47278667
Reflex - Падали звезды 47344667
Иракли - Лондон-Париж 47395667
Многоточие - Щемит в душе тоска 46555667
Многоточие - Кто не бахался 47339667
Стас Пьеха - Где буду я 47352667
Юлия Савичева - Высоко 47379667
Фактор 2 - Шалава (DJ Vital remix) 48774667
Фактор-2 - Красавица 47275667
Arsenium - Love Me... Love Me... 46578667
Whigfield - Last Christmas 48665667
Global Deejays - What a feeling 46543667
J-Five - Find A Way 46545667
Narcotic Thrust - I like it 46547667
O-zone - Oriunde ai fi 46538667
БИ2 - Медленная звезда 47167667
Vengerov & Fedoroff - Иван Васильевич Best Remix 48429667
Гр. Браво ft. Земфира - Как быть? 48658667
Елка - Город обмана 48736667
Кровосток - Жест 48690667
Конец Фильма - Юность в Сапогах 46553667

БУДЬ В ТЕМЕ!



■ «Бунтарь без пульса» приветствует товарищей из Exanimus.

Все любят зомби. Почему? Да потому что они прикольные ребята! Разве не здорово палить из шотгана в медленно приближающиеся ходячие трупы?! А экшен **Stubbs the Zombie** показал, что находиться по «другую сторону баррикад» не менее интересно. Любят зомби и в **Thinking Man Studios**. Разработчики занялись онлайн-многопользовательским проектом **Exanimus**, который посвящен противостоянию людей и зомби. Сражаться можно как за пожирающих плоть покойников, так и за выживших людей. Игра находится на самой ранней стадии развития, и пока не обзавелась ни скриншотами, ни издателем, ни датой выхода.



■ После FF XI от Square можно ждать Dragon Quest Online.

В американском городе Санта Моника прошел **Final Fantasy XI Fan Festival**. Фестиваль собрал поклонников мультиплатформенной онлайн-ролевки от **Square Enix** и был бы непримечательным, если бы руководство компании не подтвердило факт разработки новой MMORPG. Никаких подробностей об игре не сообщается. Известно только, что пока не анонсированный проект **Square Enix** выйдет на консолях нового поколения и на **Windows Vista**, которую корпорация **Microsoft** неспроста преподносит не как очередную операцию, а как полноценную игровую платформу.

BIOWARE ВЗЯЛАСЬ ЗА MMORPG



■ Jade Empire показала – в BioWare умеют придумывать интересные игровые вселенные.



■ Star Wars: KOTOR уже чем-то напоминала MMORPG.

Конец 2005 года ознаменовался рождением супертандема – **BioWare/Pandemic Studios**. Две студии, первая из которых сделала себе имя на компьютерных RPG, а вторая – на консольных экшенах, стали, образно говоря, одной семьей. Брак молодых благословила частная инвестиционная фирма **Elevation Partners**, вложившая в процесс объединения 300 миллионов долларов. Финансовые вливания пришлось очень кстати – канадская студия **BioWare** смогла запустить в производство дорогостоящий и амбициозный многопользовательский проект. Геймеры давно ждали от **BioWare** онлайн-ролевой игры. По творческому потенциалу компания ничуть не уступает **Blizzard Entertainment**. Лучшее тому подтверждение – великолепные **Baldur's Gate**, **Neverwinter Nights**, **Star Wars: Knights of the Old**

Republic и **Jade Empire**.

И если какая MMORPG и способна заткнуть за пояс **World of Warcraft**, то, вероятно,

только та, что будет сделана башковитыми канадцами.

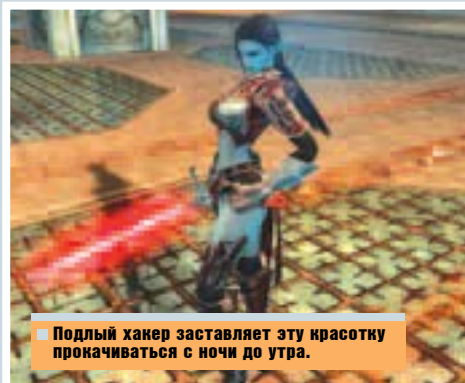
Все детали онлайн-проекта **BioWare** пока засекречены. Все, о чем нам сообщили, – MMORPG будет выдержана в духе прошлых хитов компании. Оптимизм вселяет и тот факт, что в **BioWare** решили не мелочиться и для разработки пока не анонсированной игры открыли целую студию. Она расположена не в Канаде, а в США – город Остин, штат Техас. Главным дизайнером остинской команды назначен **Джеймс Олен** (James Ohlen), приложивший руку практически ко всем бестселлерам **BioWare**. Вдобавок руководящий состав студии усилили двумя профи, которых переманили из **Sony Online Entertainment**.

КОРЕЙСКИЕ ХАКЕРЫ ВОРУЮТ ЛЮДЕЙ

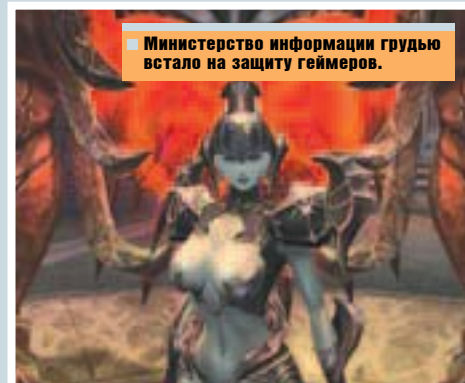
Беспрецедентный иск подан против **NCsoft**, преуспевающего южнокорейского разработчика и издателя MMORPG. Юридическая фирма **Lawmarket Asia** от имени 230 тысяч корейских игроков в **Lineage** и **Lineage 2** настаивает, чтобы компания ответила за кражу и использование личных данных пользователей. Конфиденциальную информацию воровали, понятное дело, не люди **NCsoft**, а хакеры. Они крали данные геймеров, чтобы заводить новые аккаунты в **Lineage** и **Lineage 2**. Созданных персонажей отдавали на прокачку специальным гейм-бри-

гадам, а заработанные виртуальные деньги продавали уже за реальные юани. Юристы требуют у **NCsoft** признать вину (мол, плохо охраняла данные игроков) и выплатить каждому пострадавшему по 1000 долларов. Но компания не намерена отвечать за проделки хакеров – такова официальная позиция руководства.

Не осталось в стороне от скандала и Министерство информации Южной Кореи. Чиновники собираются запретить издателям MMORPG требовать, чтобы игроки вводили данные удостоверения личности при регистрации аккаунта.



■ Подлый хакер заставляет эту красотку прокачиваться с ночи до утра.

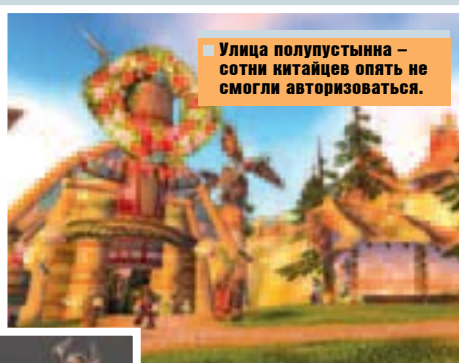


■ Министерство информации грудью встало на защиту геймеров.

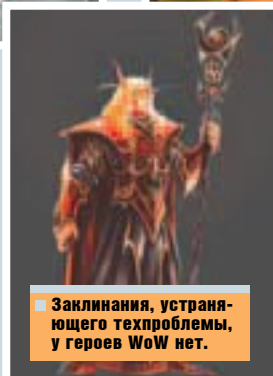
EVERQUEST II БЕЖИТ ИЗ КИТАЯ



■ Китайцы не приняли EverQuest II.



■ Улица полупустыня – сотни китайцев опять не смогли авторизоваться.



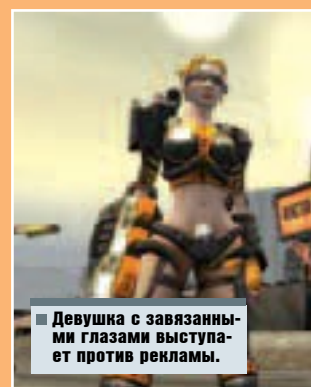
■ Заклинания, устраняющего технические проблемы, у героев WoW нет.

Китай считается страной обетованной для онлайн-игр. Здесь времяпровождение за MMORPG чуть ли не возведено в ранг всенародного хобби. Западные издатели стремятся поиметь как можно больше прибыли с этого «хобби», однако из-за национальных особенностей Поднебесной не все идет гладко. Так, компания **Sony Online Entertainment** объявила о том, что не намерена продвигать на китайский онлайн-рынок свой флагманский проект – **EverQuest II**. Заявление стало полной неожиданностью для геймеров. Смотри сам: 1 марта был завершен бета-тест локализованной версии игры, а уже 30 марта все китайские серверы перестали существовать. SOE пока никак не прокомментировала свой уход из Китая. Возможно, запуску EverQuest II воспрепятствовало правительство КНР – чи-

новники уже не раз критически отзывались об «эвек-рэке». Да и бета-тест показал, что китайские геймеры не особо заинтересовались EverQuest II.

Проблемы возникли и у ультрапопулярной **World of Warcraft**, число подписчиков которой недавно перевалило за шесть миллионов. Китайские геймеры грозятся бойкотировать игру, если

местный оператор – компания **The9 Limited** – не устранил технические проблемы. Авторизация порой занимает почти час, а в онлайн их ждет чудовищный лаг – игра постоянно подтормаживает и подвисает. По мнению фэнов WoW, это сделано специально, ведь в Китае действует почасовая оплата MMORPG. Представители The9 обещали принять меры и компенсировать игрокам время «простоя».



■ Девушка с завязанными глазами выступает против рекламы.

Auto Assault, игра о крутых тачках в постапокалиптическом антураже, вот-вот стартует по всему миру. **NCsoft**, издатель оригинального MMO-проекта, уверен: геймеры не обделят Auto Assault вниманием. Однако на всякий случай решено подстраховаться. Издательство заключило договор с компанией **Massive Inc.**, и в Auto Assault появится динамично обновляемая реклама – подобная фишка уже существует в **Anarchy Online**. Благодаря такому ходу NCsoft получит дополнительную прибыль, хотя, например, реклама «Кока-Колы» в мире, пережившем ядерную катастрофу, будет смотреться странно. Надеемся, в погоне за прибылью издатель не забудет про здравый смысл.

SOE ПОКРОВИТЕЛЬСТВУЕТ БОГАМ



■ Вероятно, Spacetime будет делать игру в духе Star Wars Galaxies.

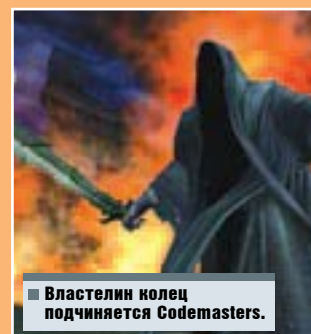


■ В Gods & Heroes многое зависит не от показателей персонажа, а от реакции игрока.

Солидные издатели, заботящиеся о своей репутации, с дурными играми стараются не связываться. Не удивительно, что интерес к многопользовательской «мясорубке» **Gods & Heroes: Rome Rising** многократно вырос, как только стало известно о его поддержке **Sony Online Entertainment**. Крупнейший игрок на западном онлайн-рынке

вызвался издавать и распространять онлайн-игру многопользовательскую Action/RPG от **Perpetual Entertainment**. Однако обслуживание серверов останется за разработчиком. Напомним, что действие Gods & Heroes разворачивается за 300 лет до рождения Христа на просторах римской республики, где есть место и могучим воинам, и варварам, и мифическим тварям вроде минотавров и горгон.

SOE покровительствует богам и героям, а южнокорейский издатель **NCsoft** – техасской команде **Spacetime Studios**. Ребята делают онлайн-многопользовательский проект AAA-класса, действие которого будет происходить в космосе. А чего еще ожидать от студии, члены которой набирались опыта, создавая серию **Wing Commander** и **Star Wars Galaxies**?!



■ Властелин колец подчиняется Codemasters.

28 апреля – дата, которую каждый поклонник онлайн-ролевки **Guild Wars** должен обвести в календаре красным маркером. Именно на этот день назначена премьера **Factions**, дополнения к Guild Wars. А вот точная дата релиза **The Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar** пока не объявлена. Зато известно, что в Европе Братство Кольца приютит британское издательство **Codemasters**. Оно не только выпустит игру компании **Turbine**, но и возьмет на себя полное обслуживание европейских серверов.

Обычно флэш-подборки в нашем журнале объединяет какой-то определенный критерий. Например, мы рецензируем пять шутеров или пять музыкальных игр. Однако в этот раз мы не стали ограничивать себя (и читателей, соответственно) какими-либо рамками. Ниже представлено пять наиболее интересных флэш-игр последнего времени. Две из них проверяют твою реакцию, другие две – логическое мышление. Ну, а флэшку **Massively Multiplayer Pong** вообще трудно охарактеризовать иначе, чем словом «нечто».

Кстати, Pong была первой в истории человечества коммерческой видеоигрой. Не попробовать ее многопользовательскую флэш-версию – настоящее преступление.

текст: Иван Гусев

ФЛЭШ-СОЛЯНКА

СПЕЦИАЛЬНОЕ ПРЕДЛОЖЕНИЕ: ХИТЫ СЕЗОНА НА ЛЮБОЙ ВКУС

LINEZ ONLINE ARENA

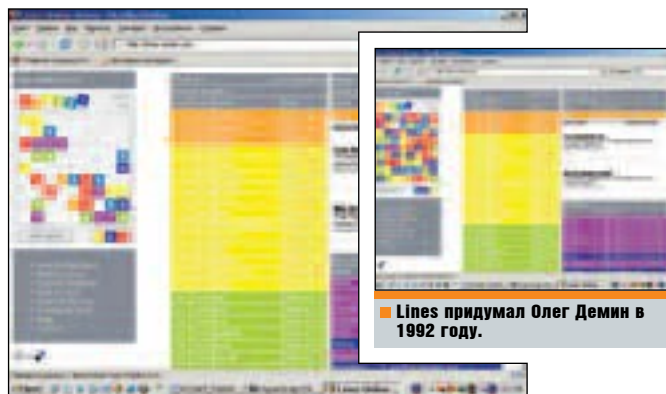
<http://linez.varten.net>

На протяжении многих лет на Западе знали лишь две игры, сделанные русскими: **Tetris** и **Lines**. Сегодня обе считаются классикой. А флэш-разработчики, как известно, классику уважают.

Linez Online Arena почти не отличается от оригинальной Lines. Разве что разноцветные шары заменены разноцветными пронумерованными клетками. Собираешь пять клеток в ряд или выстраиваешь их по

диагонали – они исчезают, ты зарабатываешь очки. Чем дольше удастся разгребать завалы на поле (новые клетки добавляются после каждого хода), тем лучше. Желание попасть в постоянно обновляемый онлайн-список лучших игроков заставляет играть снова и снова. Вот тебе и Online Arena...

→ Игра в оффлайне: нет
Размер: 764 kb
Оценка: 4



■ Lines придумал Олег Демин в 1992 году.

MUSIC BROTHERS

http://www.hangame.co.jp/gamenc/flash_game.asp?gameid=fspmusic

Фантастическая **Guitar Hero** для PS 2 признана критиками лучшей музыкальной игрой прошлого года. А вот на PC подобных проектов почему-то нет. Пришлось флэш-умельцам исправлять досадную оплошность.

В **Music Brothers** надо жать клавиши в строгом соответствии с тем, как это показывается на экране. На прохождение уровня отведено строго

определенное время. Не успел – проиграл. В обычных музыкальных играх ты давишь кнопки в такт уже звучащей мелодии. В Music Brothers ты сам «создаешь» музыку – каждому символу на экране присвоен свой звук. Важное предупреждение: после долгого сеанса игры уста-

→ Игра в оффлайне: нет
Размер: 3287 kb
Оценка: 4



■ Music Brothers и Dance Dance Revolution – близнецы-братья.

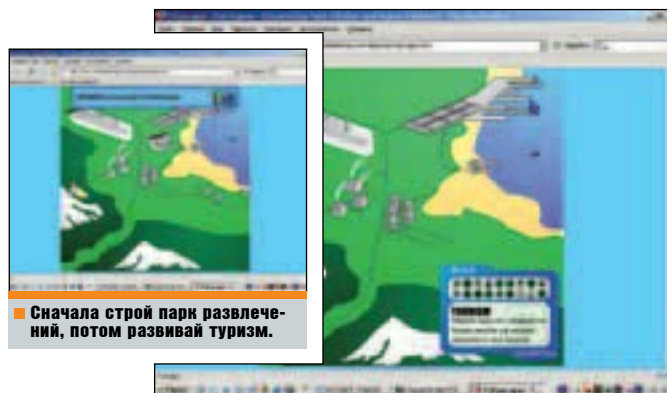
CITYSCAPE

<http://www.crashtodesktop.com/special/cityscape.htm>

Создатели умной головоломки **Cityscape** явно черпали вдохновение из хитовой флэш-серии **Grow** и стратегий а-ля **SimCity**. Вот тебе пустынный берег океана и набор из 18-ти возможных усовершенствований клочка земли. Сам решай, с чего начать. Хочешь – строй парк развлечений, хочешь – аэропорт, а можешь возвести порт и заняться рыболовством. Правильная последовательность улучшений города ве-

дет к его росту и процветанию. В игре царит строгая логика. Так, вложения в коммерцию развивают сеть дорог, что приносит тебе дополнительные очки. Максимально возможный счет в игре – 60 баллов. Нам не удалось набрать больше 43 очков. Попробуй, возможно тебе удастся побить наш рекорд!

→ Игра в оффлайне: нет
Размер: 1893 kb
Оценка: 5



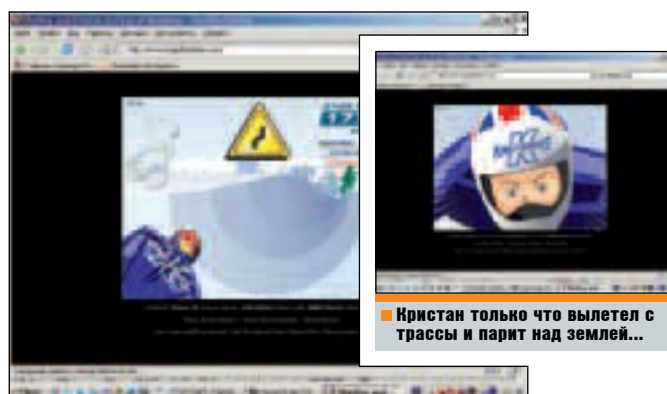
KING OF SKELETON

<http://www.kingofskeleton.com>

Флэш-игра **King of Skeleton** разработана специально к Зимним олимпийским играм по заказу спонсора британского спортсмена **Кристана Бромли** (Kristan Bromley). Вид спорта, в котором он выступает, называется скелетон (не путай с детским йогуртом) и напоминает бобслей, только на специальных санях. Суть игры проста: управляемый тобой спортсмен несется на санках по ледяному жело-

бу. Животом вниз, головой вперед. Скорость – просто умопомрачительная. Управление «полетом» осуществляется при помощи всего двух клавиш. Задача – пройти трек за строго отведенное время, ухитрившись при этом не выпасть из желоба. Победа открывает дополнительные трассы.

→ Игра в оффлайне: нет
Размер: 3700 kb
Оценка: 4



MASSIVELY MULTIPLAYER PONG

<http://pong.flash-gear.com>

Мы имеем дело с онлайн-многопользовательской игрой в **Pong**. Со стороны действие выглядит так: две ракетки сами по себе играют в пинг-понг. На самом деле, когда тыходишь в игру, тебя определяют в оранжевую или синюю команду. Команда контролирует одну ракетку, управление которой напоминает перетягивание каната. Противник посылает мяч по замысловатой траектории, и его надо

отбивать. Пять человек из твоей команды тянут ракетку вверх, а ты и еще семеро человек пытаешься удержать ее по центру экрана. Игра суммирует действия «однopolчан», и ракетка движется в соответствии с полученным математическим результатом. «Пять» за идею и приз наших симпатий!

→ Игра в оффлайне: нет
Размер: 2009 kb
Оценка: 5



Геймеров в России – миллионы, а вот сайтов, посвященных отдельным играм, не так и много. То ли ленятся люди, то ли терпения не хватает, но век большинства фэнских веб-страничек недолог. Сегодня на каком-нибудь бесплатном хостинге открывается сайт «Все о **F.E.A.R./Quake IV/Корсары 3**», а послезавтра ресурс либо перестают обновлять, либо вообще закрывают. Лишь несколько игр имеют в Рунете приличные веб-представительства. Долгое время по количеству фэнских сайтов лидировали ролевые серии **Fallout** и **Diablo**, потом пальма первенства перешла к **Grand Theft Auto**. Однако недавно фаворит снова поменялся. Возможно, ты думаешь, что я намекаю на **World of Warcraft**. Ничего подобного. Новый чемпион по количеству страничек в Рунете – серия **The Elder Scrolls** и долгожданная **Oblivion**. Почитаем?

текст: Иван Гусев

ОБЗОР ДРЕВНИХ СВИТКОВ

ВСЕ, ЧТО ТЫ ХОТЕЛ ЗНАТЬ О THE ELDER SCROLLS,
НО НЕ ВЕДАЛ, ГДЕ ЭТО ИСКАТЬ

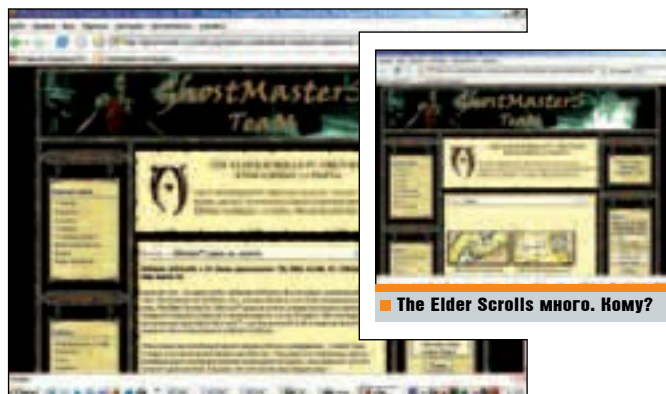
ЛЕТОПИСЬ THE ELDER SCROLLS

<http://www.ghostmasters.ru>

Полное название сайта – «**GhostMasters Team: Все о серии игр TES**». Обычно создатели фэнских страничек не знают значения слова «все», поэтому считают, что несколько любопытных фактов об игре вкупе с прохождением и чит-кодами – уже исключительный по полноте материал. Впрочем, GhostMasters подобным недостатком не страдает. На ознакомление со всей представленной на сайте ин-

формацией уйдет не один день. Я, к примеру, зачитался историей вселенной The Elder Scrolls. «Вселенная всегда имеет точку старта, свой «большой взрыв». Таким «взрывом» в мире Древних Свитков была первая часть **TES: Arena**». И все в таком же духе – понятно и в то же время литературно.

→ Дизайн: 4
Полезность: 5
Оценка: 5



■ The Elder Scrolls много. Кому?

ЖЕЛЕЗО ДЛЯ OBLIVION

<http://www.tes4.ru>

Сайт «**Тайны Сиродиила**» полностью посвящен **The Elder Scrolls 4: Oblivion**. Создатели ресурса не ленились и узнали об игре почти все: разместили статьи, FAQ, интервью, представили геймерам расы, познакомили с навыками и выдали на десерт обширную галерею арта и скриншотов. За пару недель до выхода игры в свет был проведен опрос «Станете ли вы обновлять свой компью-

тер ради Oblivion?». Более пятидесяти процентов геймеров ответили «Да, конечно», и только четверть из всего количества опрошенных пожаловалась на нехватку средств или не решились «машину» ради The Elder Scrolls 4. Поклонники TES идут в ногу с прогрессом.

→ Дизайн: 4
Полезность: 5
Оценка: 5



■ «Тайны Сиродиила» – первый российский сайт по Oblivion.

ЮМОР В СТИЛЕ MORROWIND

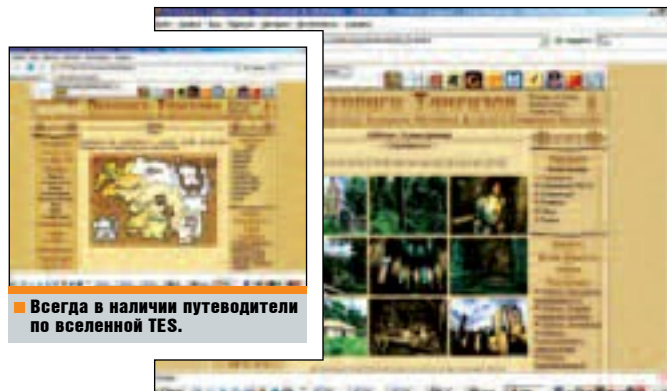
<http://www.tes.ag.ru>

Летописи Тамриэля» рассказывают о третьей и четвертой части **The Elder Scrolls – Morrowind** и **Oblivion**. Сайт справедливо претендует на звание самого информативного ресурса в Рунете о легендарной игровой вселенной, созданной **Bethesda**. Здесь есть даже раздел «Юмор». Знаешь ли ты, что пора завязывать с Morrowind, если:

- * ты очень удивляешься, когда при смешении хлеба и крабового

мяса выходит бутерброд, а не бутылочка;
 * в твоих карманах полно травы, грибов и книг;
 * плавая в озере, ты берешь с собой нож, «чтобы рыбы не покусали»;
 * ты смотришь на ночное небо и удивляешься, что луна одна;
 * ты навскидку определяешь расу и класс прохожих.

→ Дизайн: 5
 Полезность: 5
 Оценка: 5



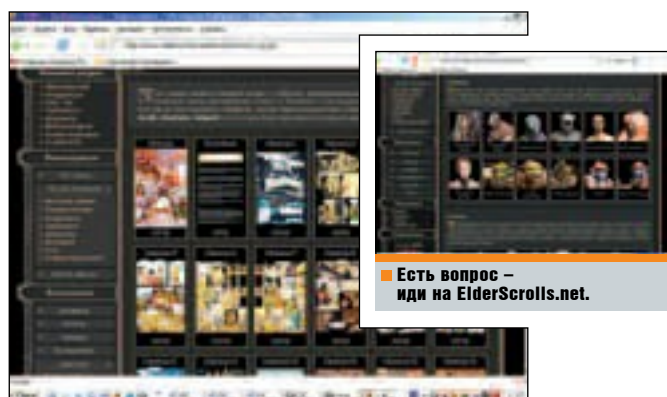
ФИЛОСОФИЯ TES

<http://www.elderscrolls.net>

И снова – «Все о мире TES на русском языке». К счастью, создатели сайта не врут, а лишь немного преувеличивают. Легендарная вселенная исследуется во всех плоскостях: как устроена, по каким законам существует, какую философию исповедуют ее жители. В недрах сайта я наткнулся на сборник цитат героев The Elder Scrolls. Оказалось, что большинство приведенных афоризмов достойно пера

Шекспира. «Победа в сражении – это самая незначительная победа. Победа без сражения – вот высочайшее мастерство» – хорошо ведь сказано! А вот еще цитата: «Время и место каждого подвига определяется судьбой. Но если не придет герой, не будет и подвига». Герои, к вам обращаются!

→ Дизайн: 5
 Полезность: 5
 Оценка: 5



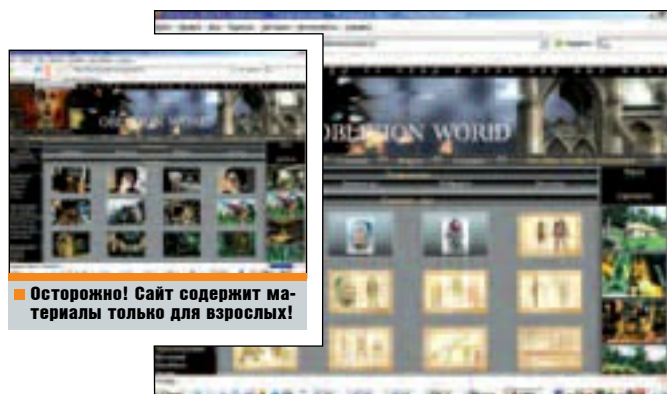
ЕСТЬ ЛИ СЕКС В MORROWIND?

<http://www.obworld.ru>

Еще один практически безупречный сайт об играх серии The Elder Scrolls. Здесь можно найти даже рассказы и романы, действие которых происходит во вселенной The Elder Scrolls. А еще интереснее исчерпывающая статья, посвященная эротическим модам для **TES 3: Morrowind**. Куда до них невинному патчу **Hot Coffee** для **GTA: San Andreas**! Один мод позволяет жениться. Другой разрешает однополые от-

ношения. Третий – легализует продажную любовь. А самая удивительная модификация позволяет откупиться от охранников, поймавших твоего героя на месте преступления, путем выполнения их сексуальных прихотей. Очень интересный ресурс в плане нестандартного контента.

→ Дизайн: 3
 Полезность: 5
 Оценка: 4



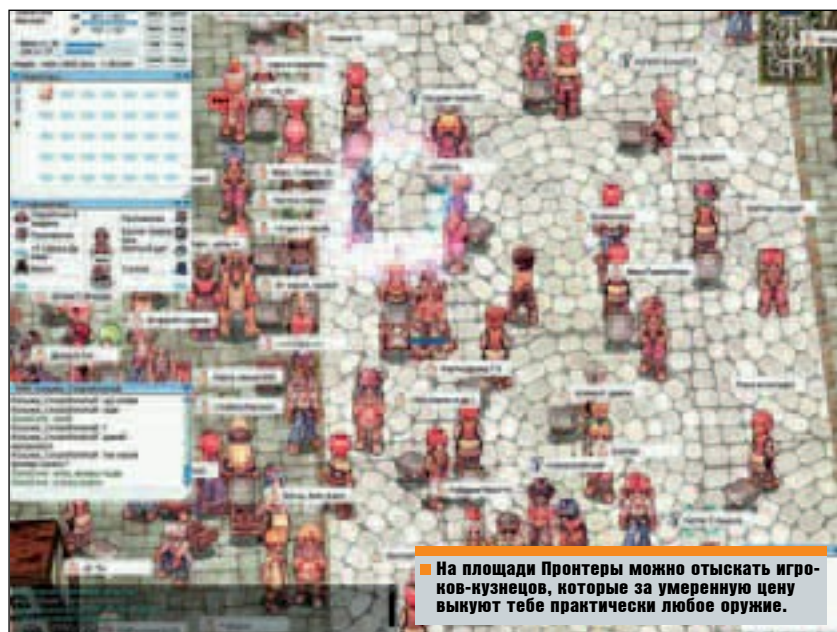
В этот раз я немного отвлекусь от изложения моей истории и расскажу о том, каким образом можно вступить в гильдию. Рано или поздно тебе придется это сделать, поскольку высокоуровневые персонажи нуждаются в поддержке даже сильнее новичков. Выбор сообщества – дело чрезвычайно ответственное. Как говорится, «семь раз обдумай – один раз вступи».



Текст: Кочеров [к8] Алексей

RAGNAROK ONLINE

ПУТЬ РЫЦАРЯ. ЧАСТЬ ШЕСТАЯ.



■ На площади Пронтеры можно отыскать игроков-кузнецов, которые за умеренную цену выкупят тебе практически любое оружие.

КАДРОВЫЕ ВОПРОСЫ

Ведущие гильдии сервера, как правило, предъявляют очень серьезные требования к кандидатам. Обычно список рассматриваемых показателей сводится к следующим пунктам:

1. Степень прокачанности героя. Некоторые гильдии будут рады принять тебя даже в том случае, если твой персонаж только-только получил новую профессию, а его уровень составляет 60+; другие потребуют, как минимум, 80+ уровня, да еще и проверят, насколько хороша экипировка героя.
2. Перечень умений героя. Необходимо во всех подробностях рассказать о том, что может делать твой персонаж.
3. Частота присутствия в игре. Регламентируется количество часов, которые ты должен проводить в **Ragnarok Online** (в день или в неделю).
4. Общее время, проведенное за игрой до вступления в гильдию (этим показателем косвенно проверяют твоё знание игрового мира). Необходимо уточнить, играл ли ты на других серверах.
5. Список гильдий, в которых ты раньше состоял (если состоял). Об этом стоит рассказать подробнее. Данный пункт особенно важен для вете-



■ Мясорубки в Войне за Империиум чрезвычайно масштабны и зрелищны.



■ Местные модники щеголяют своими нарядами перед входом в подземелье замка.

ранов Ragnarok Online, которые хотят попасть в одно из сильнейших объединений. Дело в том, что в игре существуют альянсы, члены которых друг друга просто на дух не переносят. Если ты примкнул к одной из таких гильдий, шансы перейти «на другую сторону баррикад» (разочаровался в товарищах, не понравилась «политика партии» и т.д.) становятся ничтожно малы. Это получится сделать только в том случае, если тебе удастся доказать, что все связи с предыдущими соратниками разорваны.

6. Наконец, самое значимое – возможность твоего участия в Войне за Империиум. Несмотря на то, что предыдущие условия тоже довольно важны, их выполнение не будет иметь значения, если ты не собираешься выступать на ГВ (от англ. GW – Guild Wars; «войнами гильдий» в мире Ragnarok именуют сражения за Империиум).

Получив вторую профессию и достаточно хорошо прокачавшись, ты можешь смело идти на сайт www.raginfor.ru и искать топики, в которых руководители гильдий оставляют заявки на прием персонажей тех или иных классов и указывают требования.

Что именно сулит вступление в гильдию, я расскажу в следующей части «Пути рыцаря», а пока вернемся к моему персонажу.

■ ПОУЧИЛСЯ – И В БОЙ!

После получения второй специальности у игрока обнулится «профессиональный» уровень навыков. Тогда ты сможешь изучать новые умения, доступные данному классу персонажей.

Так, у моего рыцаря появились навыки владения копьем, верховой езды на пеко-пеко, а также большой перечень спецударов (в моем случае для их освоения было необходимо хорошо орудовать копьем – с этим оружием мой персонаж управлялся просто отлично).

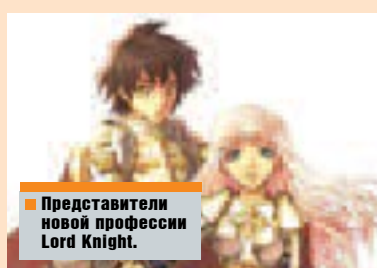
Сейчас мой путь лежит в деревню орков. Она находится западнее того места, куда игроке телепортирует кафра. Там можно встретить довольно сильных Высших Орков, а также Орков-Лучников. Прелесть этой деревушки заключается в том, что в ней легко набрать первые 20 уровней опыта. Достаточно лишь запастись восстанавливающими здоровье банками и можно смело отправляться резать высокоуровневых зеленокожих громил.

Пали ли орки пред моим персонажем? Об этом я расскажу ровно через месяц!



→ БУДЬ КРУЧЕ!

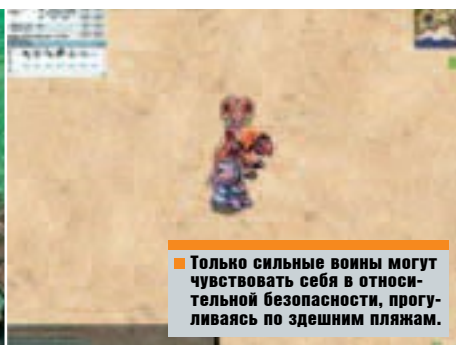
Получение второй профессии вовсе не значит, что персонаж достиг максимального уровня развития. Как нам известно, через какое-то время выйдут патчи, которые добавят в игру более продвинутые профессии. Эти специализации позволят на равных сражаться даже с самыми серьезными монстрами. Чтобы обрести почетную профессию, тебе будет необходимо докачаться до 99 уровня и попасть в Вальхаллу, где твоего персонажа обнулят до первого. После этого ты сможешь выбрать ранее недоступный (тот самый «продвинутый») класс персонажа.



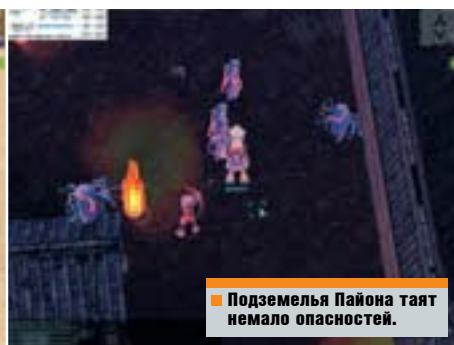
■ Представители новой профессии Lord Knight.



■ Большие разборки в маленьком домике.



■ Только сильные воины могут чувствовать себя в относительной безопасности, прогуливаясь по здешним пляжам.



■ Подземелья Пайона таят немало опасностей.

«Трибуны ревут в предвкушении кровавого побоища. Однако гул зрителей заглушается ударами сердца, которое так и норовит выскочить из груди. Невидимый судья отсчитывает секунды до начала схватки, и с каждым мгновением кровь стучит в висках все сильнее, нервы напрягаются до предела. Но вот решетки ворот поднимаются, команды выбегают на арену, и, поймав взгляд противника, ты мгновенно успоаиваешься. Ничто не тревожит так, как ожидание, но в бою ему уже нет места».

Текст: Александр Мельников aka Kinn

GUILD WARS

ТЕТРАДЬ МОЛОДОГО БОЙЦА. ЧАСТЬ ЧЕТВЕРТАЯ.



И ГРЯНУЛ ГРОМ

Боевая магия сродни великолепному клинку. В руках профессионала она будет страшным оружием, сокрушающим все на своем пути, однако новичку она может принести увечья или даже смерть.

Как любой неопытный элементалист, я начал с прокачки боевой магии огня. Разрушительные заклинания, способные наносить значительный урон как одному противнику, так и скоплению врагов, сначала несказанно обрадовали. Чувствуя себя персонажем комиксов про Фантастическую четверку, я кидался огненными шарами и заливал пламенем поля сражений. Однако вскоре я понял, что наносить противникам прямой урон магией – дело малоэффективное. Неприятельский лекарь успеет вылечить твою цель, да и многие супостаты сами умеют восстанавливать здоровье. Что хуже всего, противник не просто игнорирует твои атаки, он еще и засыпает тебя градом стрел, оглушает или же вообще отражает магию.

Переключив внимание на заклинания земли, я ощутил, насколько элементалист силен в защите. Увеличение брони, сопротивление магическому



■ Или солнце слишком низко висит, или я солнечный удар схватил.



■ Пустил старший сын стрелу и попал в спину среднего...

воздействию и устойчивости к оглушению позволили чувствовать себя на поле боя куда увереннее. Жалко, что боевые заклинания земли наносят мизерный урон, хоть и сбивают противника с ног. Вспоминается случай на поле боя, когда я заставил одного противника почувствовать себя Ванькой-встанькой – я постоянно опрокидывал врага на землю, в то время как его товарищи планомерно вырезали моих соратников. В итоге я остался один против четырех и погиб смертью храбрых, так и не сумев оказать достойного сопротивления...

А вот стихия воздуха сумела вернуть мое доверие к элементалистам. Боевые заклинания этой школы не только наносят солидные повреждения, прошивая даже броню, но также сбивают неприятеля с ног или прерывают его действия. Опробовав эту магию в действии, я понял, что лучшего не найти.

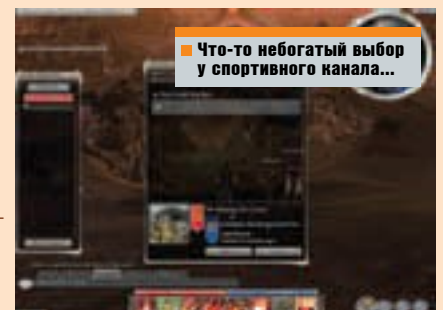
■ КОРОЛЬ УМЕР. ДА ЗДРАВСТВУЕТ КОРОЛЬ!

Знаменитая арена героев встретила меня не очень дружелюбно. Хотя команды тут набираются в два раза большие, нежели на других аренах, однако и конкуренция тут намного жестче. Первым делом группа должна доказать свою профпригодность и пройти соответствующее испытание. Оно заключается в штурме ворот арены, которые охраняются группой не особо сильных монстров. В зависимости от затраченного на штурм времени, группе распределяются дополнительные бонусы.

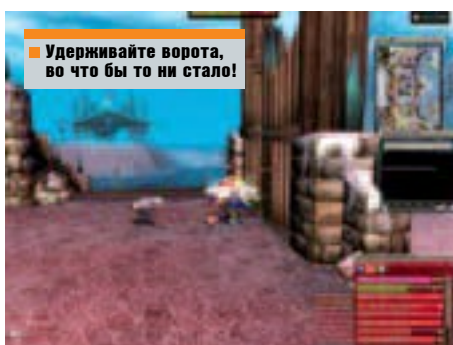
Затем идет битва с командой других игроков, а вот дальше начинаются уже упомянутые «иные случаи». На поле боя появляются боевые башни. После захвата такие башни начинают стрелять по противникам. Еще один тип сражений – удержание территории. Доминируя на ключевой позиции, твоя команда каждые две минуты получает особый бонус. Интерес и азарт появляется тогда, когда на арене выступает не две, а четыре группы – настоящее раздолье для тактики и маневра. Я с остервенением разил молниями врагов, однако моя команда редко добиралась до поединка за право стать чемпионом Зала Героев. Но с каждым новым боем мы достигали все лучших результатов. Ведь только длительные тренировки могут привести тебя к победе...

→ ПОДГЛЯДЫВАТЬ ХОРОШО!

Разработчики заботятся не только об участниках поединков, но и о зрителях. Введение режима наблюдения за поединками гильдий позволило игрокам, еще не участвующим в этих сражениях, увидеть битвы профессионалов воочию. С одной стороны, это нововведение можно расценивать как срывание покрывала с секретов тактики лучших команд, а с другой – как наглядное пособие, которое позволяет поднять общий уровень игры всех без исключения геймеров. Ведь если понаблюдать за боями ветеранов *Guild Wars*, то для себя можно вынести немало полезного.



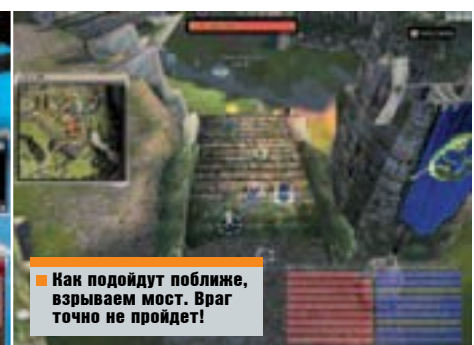
■ Что-то небогатый выбор у спортивного канала...



■ Удерживайте ворота, во что бы то ни стало!



■ Погнали наши городских. Нечего в наш лес за дровами ходить.



■ Как подойдут поближе, взрываем мост. Враг точно не пройдет!



Человечество – настоящий кладёз стереотипов и мифов. Они лежат в основе художественных фильмов, компьютерных игр и, конечно, анекдотов. Все блондинки – дуры, все русские – пьяницы. Российская игровая индустрия относительно молода, однако и она уже успела обрасти своими легендами. В этом дневнике мы решили объединить приятное с полезным: развеять некоторые мифы, познакомить читателя с создателями *Maelstrom* и выдать очередную порцию новостей о проекте.

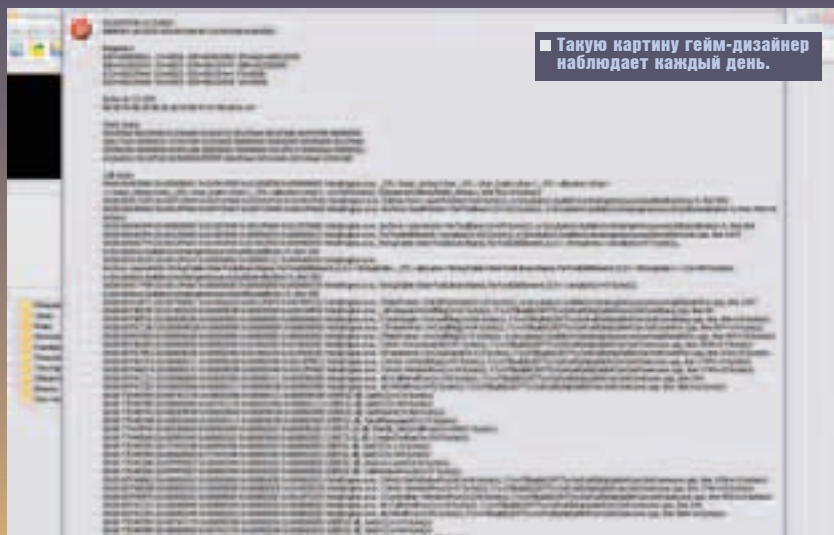
Текст: Команда Maelstrom



■ При таком ракурсе игра больше походит на экшен.

МИФЫ И РЕАЛЬНОСТЬ ИГРОСТРОЯ

MAELSTROM



■ Такую картину гейм-дизайнер наблюдает каждый день.

КТО В ДОМЕ ХОЗЯИН?

Итак, самый распространенный миф: игры делают программисты. В непрофильной прессе частенько пишут о «новых стрелялках от команды программистов». Это, простите, бред. Конечно, когда-то, на заре игростроя «властелин кода» мог выполнять обязанности и гейм-дизайнера, и художника, и композитора. Даже сегодня встречаются такие самородки-многостаночники. В нашей компании, например, самый молодой программист в рабочее время занимается интерфейсом игры, а в свободное создает модели монстров для армии Пришельцев. Но, как ни крути, человек «номер один» в команде – гейм-дизайнер. Сразу оговоримся, его профессия не имеет ничего общего со специальностью художника, как ты мог подумать, глядя на слово «ди-

зайнер»! На самом деле точно не известно, кто такие гейм-дизайнеры, откуда они берутся и с чем их едят. Спроси в десяти студиях, чем занимается этот человек, и получишь десяток разных ответов. Кто-то скажет, придумывает особенности игры, кто-то – разрабатывает концепцию. А еще можно услышать что-то вроде «это самый главный человек, который всей команде говорит, как работать». Обязанности нашего игрового дизайнера крайне разнообразны. Он действительно придумывает особенности проекта (они же USP – Unique Selling Points). Вместе с тем, неутомимый изобретатель создает пехоту, технику и оружие для каждой расы. При этом оформляется так называемое дерево технологий (см. иллюстрации), схема, объединяющая все виды зданий, войск и апгрейдов. Однако большую часть времени дизайнер проводит за «сырой» игрой. Вот это – настоящая рутина. Нужно обладать недюжинной усидчивостью, чтобы изо дня в день методично проверять код, отслеживать неточности, искать виновных и контролировать работу над ошибками.

НАПИСАТЬ И СОБРАТЬ

При всей важности игрового дизайна, программисты – неотъемлемая часть команды. Зачастую именно на их плечи ложится львиная доля работы, но только не в KDV Games! Конечно, можно целиком и полностью доверить комплектацию игры «властелинам кода». Только работать с таким кодом будет практически невозможно, разобраться в нем и внести малейшие изменения сможет только высококлассный специалист.

Мы решили эту проблему с помощью собственной технологии *Vista Engine*, о которой уже рассказывали в одном из предыдущих дневников. Над этим движком программисты трудились около года. Ох, и горячая была пора! Ведь именно тогда закладывалась основа проекта, создавался инструментарий для дизайна и работы с AI. Соорудив необходимый

набор инструментов, программисты переключились на новые задачи, а эстафетную палочку перехватили не менее интересные люди – сборщики. Сборщики, они же менеджеры контента, соединяют программный код с дизайнерскими идеями и художественным материалом. К последнему относятся текстуры, фрагменты анимации и модели юнитов. Опытные инженеры «подключают» к игровому миру всех героев, по кусочкам собирают интерфейс. Интересно, что менеджерам контента совершенно необязательно уметь программировать, они пользуются уже готовыми инструментами: редакторами войск, карт, интерфейса и миссий. Сборщики заполняют таблицы нужными значениями, «склеивают» модели и текстуры, создают блок-схемы скриптовых сцен, но не меняют при этом ни единой строки кода.

О ВАЖНОСТИ ХУДОЖНИКОВ

Но даже сотня программистов, два десятка сборщиков и дюжина дизайнеров не сотворит достойную игру без грамотных художников. Впрочем, термин этот собирательный. Чем крупнее компания-разработчик, тем больше разноплановых специалистов по рисованию числится в ее штате. Над одним персонажем игры нередко работает несколько профессионалов. Концепт-художник предоставляет эскиз, а затем максимально точный чертеж; модельер по чертежу создает трехмерную модель; художник по текстуре «раскрашивает» готовую «куклу»; аниматор, в свою очередь, «оживляет» полученный юнит. Правда, KDV games – небольшая команда, поэтому нашим художникам приходится совмещать все эти обязанности. Как правило, персонажа от эскиза до анимированной модели ведет один и тот же человек. При этом художник обязан учитывать многочисленные особенности проекта. Например, масштабирование. Игрок может приблизить камеру к любому зданию или юниту, и модель ни в коем случае не должна «потерять лицо».



■ Дерево технологий Ремнантов.



■ Почти симметричная схема развития Ascension (деревом это назвать трудно).



■ «Снежный ком» – пожалуй, самое подходящее название для дерева технологий Пришельцев.

Теперь ты видишь, дорогой читатель, что создание игры – далеко не забава, как, к сожалению, принято считать. Это тяжелая, кропотливая, хотя и очень интересная работа.

«РОЖДЕНИЕ БОЙЦА»





Текст: GameOver-Games

ХРАБРЫЕ ГНОМЫ

УПРЯМЦЫ ВО ВРАЖЕСКОМ СТАНЕ

Привет, любознательный читатель! Сегодня ты узнаешь о том, какие трудности возникают при разработке игры из-за того, что программист поставил лишнюю запятую или поменял местами оси координат. Мы решили продемонстрировать баги на примере некоторых врагов храбрых гномов и попутно рассказать, кто вообще придумывает чудовищ и прививает им скверные манеры. Думаешь, легко быть мерзким и гадким? Бедным монстрам живется гораздо тяжелее, чем главным героям, и ты в этом убедишься!

ЧУДОВИЩНЫЙ ПАПА

Откуда же берутся жуткие страшилища? Приходят из первозданного хаоса? Выползают из царства вечной тьмы? Нет, на самом деле они рождаются в голове одного-единственного человека, который зовется гейм-дизайнером. Конечно, он не только плодит монстров, но также придумывает сценарий игры, историю окружающего мира и образы положительных героев. Гейм-дизайнера справедливо называют автором проекта. Он, словно сказочник, сочиняет все, что произойдет в его игре.

Наш гениальный выдумщик сотворил столько монстров, что игра едва не превратилась в виртуальный бестиарий. Пришлось нам значительно сократить количество врагов: с целой сотни до трех десятков. Гейм-дизайнер с трудом пережил такую вивисекцию, ведь каждый питомец был дорог его сердцу как

собственное произведение искусства. Вообще, работа игрового сказочника очень сложна. Попробуй выдумать целую армию чудовищ, обеспечить всех устрашающей внешностью, дать имена, присвоить звания и выделить зоны ответственности! Только человек с «гигамозгами» и крепкой психикой способен выдержать такую нагрузку, не просыпаясь ночами в холодном поту.

УКРОЩЕНИЕ СТРОПТИВЫХ

Не станем описывать процессы создания монстров. В предыдущих дневниках мы уже подробно разобрали рождение персонажей на примере самих гномов. Давай лучше подкроемся к программисту и заглянем через его плечо... Чем же он занят?

Что и говорить, работа требует от «кудесника кода» огромной концентрации, ведь он пишет программное ядро, от ко-

торого зависит поведение персонажей, в том числе коварных врагов. Чудовища должны выполнять все, что им предписано: идти, куда надо, нападать на гномов, когда надо, и убегать в случае смертельной опасности. Монстры не могут путать действия, иначе игра превратится в настоящий цирк.

Однако не ошибается лишь тот, кто ничего не делает. Вот и у нашего программиста случаются промахи, приводящие к курьезным последствиям. Так, один из монстров игры – представитель тритоньего клана – упорно отказывался стоять спокойно и все время конвульсивно подергивался. Оказалось, что бедолага ни в чем не виноват, он лишь пытался играть свою роль. Программист поставил перед тритоном слишком много задач. Вот тот и начал метаться, решая, пойти ему куда-то или остаться на месте, напасть на кого-то или патрулировать вла-



■ Вот обидишь малыша, и придет его папа с соседней картинки.



■ Полоумная улыбка – не призрак нервного расстройства. Таким монстра задумал гейм-дизайнер.



шись на животы и специфически размахивая конечностями. Правда, «купались» они недолго, специалисты быстро обнаружили ошибку в осях координат, из-за которой несчастные ящерицы перепутали вертикальное положение с горизонтальным. Тритоны вообще при любом

удобном случае демонстрируют свой капризный нрав. Однажды во время рабочего теста игрок запрыгнул к страшили на голову. Злодею бы опешить от такой наглости, а он изогнулся до самой земли и начал размахивать дубинкой в неудобной позе, словно Брюс Ли. Оказалось, программист AI для каких-то своих нужд дал тритонам установку ориентироваться в пространстве строго на гномов. Исполнительные остопопы не ограничились поворотами головы, а начали еще и гнутья под любым углом. Между тем, тритоны – не единственные чудачки. Булыжник – другой враг храб-

рых гномов – тоже был уличен в забавных странностях. Поджидая своих жертв, гигант должен притворяться грудой камней, а когда гномы подойдут достаточно близко – вставать в полный рост. Если же смельчаки спасутся бегством, «каменюка» обязан принять исходное положение, то есть снова прикинуться кучей щебенки. Но что-то пошло не так, и Булыжник начал приседать как заведенный. Служебное расследование выявило причину аномального поведения. Дело в том, что злодей тогда не умел еще толком ходить, да и зрение у него было направлено строго в одну точку. Он хоть и пытался угнаться за гномами, но постоянно терял их из виду, маскировался, потом замечал снова, вскакивал, опять терял из виду и садился. Программисты сжалились над несчастным и скорректировали алгоритм.

НЕ ТАК СТРАШЕН БОСС, КАК ЕГО МАЛЮЮТ

В случае с рядовыми монстрами небольшие ошибки кажутся курьезными, но когда дело доходит до Босса, одного из наиглавнейших чудовищ, малейший сбой в программном коде может полностью испортить баланс сил. И у нас чуть было не случилась такая оказия. Однажды Босс, несмотря на все попытки храбрых гномов его запугать, напрочь отказался бояться! Изображал из себя эдакого рыцаря без страха и упрека. Оказалось, что у здоровяка сбились показатели «Агрессивность» и «Страх». При многочисленных ранениях монстром должен овладевать страх, агрессивности же положено уменьшаться. Как следствие, злодей убежит. В данном случае все пошло наперекосяк. Получилось, что из всех участников шоу испугался только его главный устроитель – программист искусственного интеллекта Миша, да и то ненадолго. Он быстро нашел и устранил недочет. Как ни странно, работать с упрямыми и зловредными чудовищами очень интересно. Правда, приходится проявлять недюжинную смекалку, чтобы держать строптивых упрямы в узде, но мы справляемся!



дения. Пришлось упростить логическую цепочку – и все наладилось. А пока «кудесник кода» разбирался с проблемой, наш любимый гейм-дизайнер вышел из себя. Зайдя к программистам, он, сам нервно подергиваясь, спросил: «Ну и когда я увижу нормального тритона?» Ребята не растерялись: «Как только мы купим его в зоомагазине!» А еще был случай, когда тритоны «поплыли» по земной поверхности, плюхнув-



■ Одна из главных задач дизайнера карт – выбрать нужное освещение.

Сегодня мы расскажем об очень важном, интересном и сложном этапе разработки игры – дизайне миссий. Возможно, ты уже создавал свои карты в редакторах предыдущих частей серии *Heroes of Might and Magic* и знаешь, что это непросто. Как же сконструировать увлекательный и красивый кусочек мира *Heroes of Might and Magic V*? Какие подводные камни нужно обойти? Об этом – ниже.

HEROES OF MIGHT AND MAGIC V

РИСУЕМ МИР!

ЧТО ТАКОЕ MAP-DESIGN

Самую гениальную концепцию проекта запросто может сгубить неудачный уровень, миссия или карта. От дизайна зависит многое, в том числе и "replayability", немаловажная характеристика, при наличии которой к игре хочется возвращаться вновь и вновь. Поэтому ответственность на тех, кто создает карты, лежит огромная, да и обязанности их многогранны. Недостаточно нарисовать пейзаж и населить его различными героями. В лучшем случае получится одноразовая поделка «на четверочку». Но кому нужна карта «на четверочку», если речь идет о *Heroes of Might and Magic V*? Настоящий дизайн – это сложный многоуровневый процесс, куда входит подготовка сценария, создание эскиза местности («скетча» на сленге игровых мастеров), сборка, скриптование, детализация и тестирование. Каждый из этих этапов достоин подробного освещения.

ВНАЧАЛЕ БЫЛО СЛОВО

У нас разработка карт началась с глобального мозгового штурма, в котором участвовали дизайнеры миссий и сценаристы. Обойтись без помощи последних оказалось невозможно, ведь каждый эпизод игры соответствует определенному событию в мире «Героев». На основе уже готовой фабулы мы сформулировали общую концепцию для проектирования карт. Затем пришлось взять в руки «карандаш». Без толкового эскиза любая дизайнерская идея обречена на провал – это мы заявляем со всей ответственностью. Ведь даже самый гениальный мастер не в состоянии запомнить мельчайшие детали своего будущего детища. Творить без эскиза – все равно, что работать вслепую, с выключенным монитором, например. Нашим «карандашом» стал встроенный редактор карт *Heroes of Might and Magic III*. Да-да, каждая миссия *Heroes of Might and Magic V* су-

Текст: Команда HoMMV



ществует в облике еще и третьей части серии. Правда, эти эскизы не детализированы, мы лишь разметили, что, где и в каком виде должно находиться. Получив «добро» внутри студии и согласие издателя, скетч отправлялся «в производство».

ПОДВОДНЫЕ КАМНИ

Главная особенность карт в Heroes of Might and Magic V связана с их трехмерностью. Во-первых, из-за объемной графики разработка миссии требует гораздо больше времени. Если на среднестатистическую карту Heroes of Might and Magic III у профессионала уходит один-два рабочих дня, то в случае с пятой частью счет идет уже на недели. Во-вторых, третье измерение заставляет предельно аккуратно расставлять объекты. Ни на секунду нельзя забывать, что даже чахлый кустик или камешек может значительно преобразиться, изменив игрок угол обзора.

Пары специалистов для работы над таким проектом явно не хватит. А в большой команде чрезвычайно важно грамотное взаимодействие сотрудников. Необходимо тщательно следить за сохранением общей стилистики и атмосферы карты. Задача, может, и не сложная, но сбрасывать ее со счетов опасно, итог такой халатности непредсказуем.

У нас одной из главных трудностей стало отсутствие инструментария. Первоначально мы планировали конвертировать карты Heroes of Might and Magic III в формат Heroes of Might and Magic V, но затем отказались от этой идеи, решив разработать собственный редактор. На его создание ушло уйма времени. Несмотря на некоторые недостатки, инструментарий получился комплексным и сгодился для работы не только с миссиями. Постепенно программа обросла новыми возможностями и упростилась. В итоге мы почти вдвое сократили время на подготовку карты!

СЕКРЕТ УСПЕХА

Что самое важное в «мэп-дизайне»? Спроси любого профессионала и в ответ получишь безапелляционное «Все!». В

принципе, так оно и есть, но если рисовать шкалу приоритетности, то во главе окажется идея. Мысль в дизайне первична! Красивая и на первый взгляд разнообразная карта на поверку может оказаться скучной. В то же время маленький и с виду простой кусочек игровой вселенной назовут шедевром, если автор опирался на четкую, заранее продуманную идею. Представив карту в голове, дизайнер с помощью программных инструментов и собственного воображения делает эскиз. Затем тестирует получившийся уровень и, если все в порядке, приступает к детализации. На данном этапе, по мнению многих специалистов, очень важно подобрать правильное освещение, которое усилит игровую атмосферу. Справившись и с этим, изрядно уставший трудяга отдает карту профессиональным тестерам... Но лишь затем, чтобы продолжить кропотливую работу над ней. К тому, что, вроде бы, давно готово, приходится возвращаться не раз и не два.

Серьезные сложности у наших дизайнеров возникли при скриптовании карт. Скрипты в данном случае – это сюжетные вставки на движке игры, каким-либо образом меняющие ситуацию. Самый распространенный вариант – добавление новых задач. Проблема заключалась в том, что предугадать поведение игрока на карте практически невозможно, ведь сколько людей, столько и мнений. Один геймер захочет сразу же ринуться в бой, а другой предпочтет долгие прогулки по уровню. Приходилось дизайнерам моделировать как самые стандартные, так и совершенно экзотические варианты развития событий.

ТЕРПЕНИЕ И ТРУД...

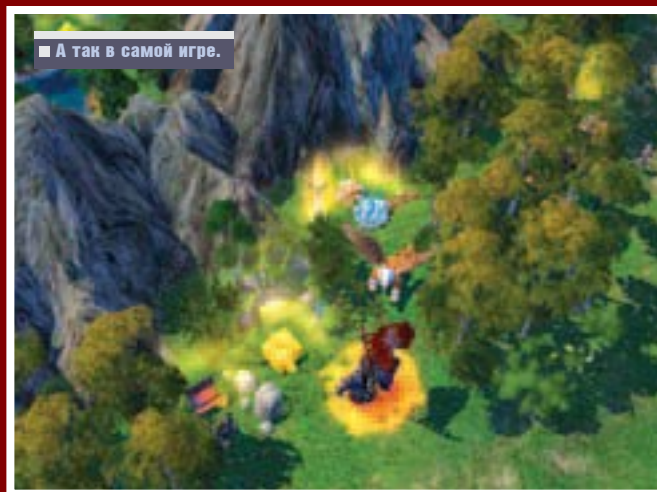
Карты тестировались вплоть до сдачи проекта. Сначала их «прогоняли» сами дизайнеры, используя так называемую «круговую проверку»: специалисты занимались только работами своих коллег. Так мы избежали чрезмерного усложнения миссий, поскольку собственная карта в определенный момент начинает казаться автору слишком простой. Однако



львиная доля хлопот легла на плечи тестеров. Они проходили одну и ту же миссию не один десяток раз. Ведь стоит хотя бы чуть-чуть изменить геймплей, и карту нужно проверять заново. Немного откорректировали баланс, и снова к тестерам. Учитывая, что исправления вносились едва ли не ежедневно, процесс проверки почти не останавливался. Зато мы полностью довольны проделанной работой. Терпение – еще одно немаловажное качество дизайнера. В случае с Heroes of Might and Magic V оно окупилось сполна. Впрочем, последнее слово всегда остается за игроком, то есть за тобой!



■ Так карта выглядит в редакторе уровней.



■ А так в самой игре.

Новый чипсет для процессоров AMD

У канадской компании **ATI** уже давно назревали планы, как потеснить своих основных соперников из **NVIDIA** на рынке поставщиков системной логики. И вот в свет выходит чипсет **ATI Xpress 3200** (кодовое имя **RD580**), выполненный по технологии 110 нм и предназначенный для CPU от **AMD** с разъемами **Socket 939** и **Socket AM2**. Новинка несет в себе все технологии чипа **Xpress 200 (RD480)**, плюс добавилось по одному контроллеру **Gigabit Ethernet** и **FireWire**, а число портов **SATA-II** возросло до восьми. Платы, построенные на **RD580**, будут иметь по два графических полноскоростных **PCI-Express x16** слота с поддержкой режима **CrossFire** (аналог **SLI** на видеокартах **ATI**). Позже должен выйти в свет менее дорогой набор **RD550**, не имеющий этой инновационной возможности. Первыми материнскими платами, построенными на новом продукте, стали модели **ASUS A8R32-MVP Deluxe** (на фото) и **Abit AT8 32X**. Первоначальная стоимость может колебаться в районе \$200. Пользователи процессоров **Intel** также в скором будущем получат аналогичное решение – чипсет **ATI RD600**, повторяющий основные возможности нынешней новинки, но предназначенный для интеловских CPU с разъемом **LGA775**. Появится и версия со встроенным видеоконтроллером, **ATI RS600**.



MP10 HD400: медиа-плеер на 8Gb

Известный производитель гаджетов **MP10** выпустил новый MP3-плеер на базе жесткого диска. Модель **HD400** получила встроенный носитель объемом 8Gb и возможность просматривать видео и графические изображения на жидкокристаллическом TFT-дисплее с разрешением 220x176 пикселей и диагональю 1,8 дюйма. Кроме того, устройство снабжено FM-тюнером, часами, встроенными играми и диктофоном, который поддерживает запись радиотрансляций. Корпус новинки выполнен в черном цвете с хромированной задней панелью. Встроенный литий-полимерный аккумулятор плеера обеспечивает до 15-ти часов непрерывной работы. В розничную продажу **MP10 HD400** поступит в конце февраля, а его ориентировочная розничная цена составит \$295.



USB-флэшка стоимостью в \$2800

Современный компьютерный рынок давно радует разнообразием выбора практически в любой его области, но вот действительно эксклюзивных товаров не выходило уже довольно давно. Компания **White Lake**, видимо, решила исправить эту ситуацию и объявила о выпуске золотых USB-флэш драйвов. Упоминание драгоценного металла в данном случае не является метафорой – устройства покрываются сплавом 585 пробы (14 карат), а также, по желанию клиента, украшаются пятью алмазами. Стоимость девайса определяется суммой в \$2800. Также доступна версия с золотом 750 пробы (18 карат), но ее цена не сообщается. К разработке дизайна новинки компания **White Lake** привлекала знаменитого голландского ювелира **Эрвина де Вруме** (Erwin de Vroome). Говоря о технической стороне устройства, известен пока только объем – будут выпущены 128, 256, 512 и 1Gb версии устройства.



MATROX TRIPLEHEAD2GO: ИГРАЕМ НА ТРЕХ МОНИТОРАХ

Инженеры компании **Matrox** представили на суд пользователей любопытное устройство – разветвитель картинки с одного монитора на три. Новинка получила имя, абсолютно верно отображающее суть работы, – **TripleHead2Go**. Итак, эта маленькая коробочка разделяет изображение на три выхода, и, в зависимости от разрешения, установленного видеокартой, конечное изображение может варьироваться от 1920x480 до 3840x1024 пикселей. Программное обеспечение, поставляемое с **TripleHead2Go**, поддерживает совместимость устройства с большинством современных игр, среди которых заявлены **Quake 4**, **Doom 3** и **F.E.A.R.**, а также с офисными приложениями. Рекомендованная стоимость устройства составляет \$300, а начало продаж намечено на второй квартал 2006 года.



Быстрая запись двухслойных дисков от Samsung

Корейская компания **Samsung** заявила о выпуске нового оптического привода с поддержкой технологии **Lightscribe**. Модель **SH-W162L** является внутренним DVD-рекордером с возможностью записи дисков **DVD+/-R** на скорости 16x, а также обоих типов двухслойных матриц по формуле 8x. Для повышения стабильности и снижения шума при работе на максимальных скоростях в конструкции девайса используются фирменные технологии **Silent Pulse Width Modulation (SPWM)**, **Double Optimum Power Control (DOPC)** и **Automatic Ball Balancing System (ABS)**. Новинка также оснащена функцией **Lightscribe** – устройство способно наносить изображения на нерабочую поверхность диска при помощи лазера. Рекомендованная стоимость привода **Samsung SH-W162L**, приобрести который можно уже сегодня, составляет около \$70.



120 гигабайт музыки и видео в кармане

Какой объем памяти mp3-плеера является достаточным? Едва ли кто-то сможет дать на этот вопрос точный ответ, но уже сейчас в магазинах появился девайс, превосходящий все возможные варианты. Это MVP с индексом 9120 от компании **Wolverine**, встроенный жесткий диск которого способен вместить до 120Gb различной мультимедийной информации. Поддерживаются файлы всех популярных форматов: JPEG, TIFF, BMP, RAW (с возможностью выбора из списка цифровых камер), TXT, MPEG-1/4, XVID, MP3, WMA, AAC и WAV. Помимо этого, устройство можно использовать еще и как кард-ридер для семи основных типов мобильной памяти. При помощи кабеля возможен вывод фото и видеоизображений на экран телевизора или проектора. К слову, дисплей самого MVP имеет диагональ 2,5 дюйма, чего вполне достаточно для использования в качестве компактного развлекательного центра. Дизайн также весьма прост, а, точнее, заимствован у предыдущих моделей и практически ничем, кроме размеров, не отличается от стандартных mp3-проигрывателей с жесткими дисками. Рекомендованная цена на Wolverine MVP 9120 составляет \$600.



Новые Apple MacMini

Вслед за ноутбуками из серии *MacBook Pro*, компания **Apple** выпускает новые версии *MacMini* на базе процессоров *Intel Core Solo* и *Core Duo*. Внешний вид компьютеров практически не изменился, однако на передней панели появился инфракрасный приемник сигнала фирменного пульта управления. Новинка будет доступна в двух модификациях: первая несет название *Core Solo* и оборудована процессором с частотой 1,5GHz, а также комплектуется оперативной памятью объемом 512Mb и жестким диском на 60Gb; вторая, *Core Duo*, оснащена винчестером на 80Gb и двухъядерным процессором *Core Duo T2300* (1,67GHz). Заявленная стоимость компьютеров составляет \$599 и \$799 соответственно. На передней панели обоих ПК расположились *Gigabit Ethernet* контроллер, четыре разъема *USB*, один *FireWire* порт и *DVI Video Out* разъем. Имеется также встроенный *Bluetooth* приемник. В комплекте с новыми моделями будет поставляться стандартный набор программного обеспечения от Apple.



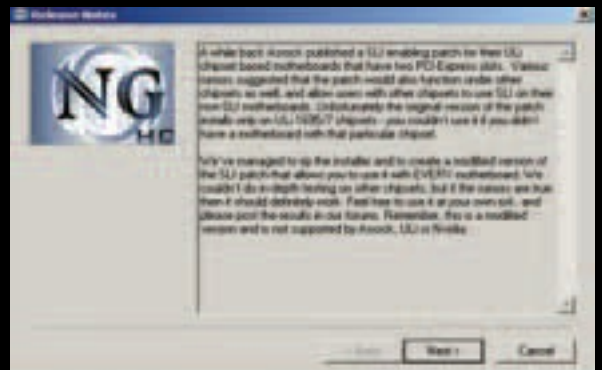
Персональный блок питания для видеокарты

Компания **Thermaltake** на днях анонсировала новый продукт – блок питания *Purepower Power Express 250W*, предназначенный специально для самых мощных современных видеокарт. В эпоху технологий *SLI* и *CrossFire*, когда эти «монстры» выжимают всю мощь из основного БП, ему просто необходим помощник. Именно им и должен стать новичок. Модель *Purepower Power Express* представляет собой бокс, который крепится в стандартный разъем 5,25» и имеет два шестиконтактных *PCI Express*-коннектора, предназначенных специально для обеспечения питания видеокарт. Для тех же, кто опасается, что при использовании данного устройства серьезно возрастет уровень шума системы, сообщаем: охлаждается БП вентилятором 40x40 мм со скоростью вращения 2000rpm и уровнем шума порядка 20db. Стоимость и дата выхода *Purepower Power Express 250W* пока не сообщаются.



SLI на любой материнской плате?

Не секрет, что для активации режима *SLI* (*Scalable Link Interface*) недостаточно двух совместимых видеокарт и пары слотов *PCI-Express x16* – для этого необходима еще и сертификация чипсета материнской платы от **NVIDIA**. Последним пунктом могли похвастаться только «фирменные» *nForce4 SLI* и *nForce4 SLI Intel Edition*. По иронии судьбы, недавно во всемирную сеть просочился патч, позволяющий на уровне драйверов активировать желанный режим с чипсетом компании **ULi** (ныне принадлежащей **NVIDIA**), и, конечно, файл не остался незамеченным. Утечка стала достоянием прогрессивного человечества, а ее доработки уже «бродят» по просторам интернета и попадают на компьютеры всех желающих. Доступен и список наборов системной логики, с которыми (разумеется, без всяких гарантий) возможны эксперименты по активации: *Intel 975X*; *Intel Q965*; *Intel P965*; *Intel 945P*; *VIA K8T900*; *ATI RD580*; *ATI RD480*; *ULi M1697*; **NVIDIA** *nForce4 Ultra* и **NVIDIA** *nForce4 4X*.



НЕДОРОГАЯ ПЛАТФОРМА ПОД РАЗГОН

Выбираем материнскую плату для геймерской системы

Текст: Сергей Староверов
(staroverov_serg@rambler.ru)

Методика тестирования

Результаты тестов снимались в режиме максимального разгона, но без поднятия напряжения на процессоре. Нас интересовал оверклокерский потенциал как **Intel**, так и **AMD** совместимых платформ, позволяющий оценить стабильность напряжения схемы питания CPU, возможности BIOS и разводку каждой конкретной материнской платы. Использовались три системных теста: **WinRar**, **DivX** и **SuperPi**, а также три игровых приложения: **demo1** из **DOOM3**, встроенный бенчмарк **F.E.A.R.** (по процентному соотношению fps>40) и **3DMark05**.

ЧТО мы тестировали

- ECS nForce4-A939
- Socket 939 EPoX EP-9HEAI
- Socket 939 ASUS A8V-E SE
- LGA775 ASUS P5LD2 SE
- LGA775 MSI 945PNeo2-F
- LGA775 ECS 945P-A
- LGA775 Gigabyte GA-8I945P-G
- MSI MS-7135 K8N Neo3-F

Выбирая комплектующие для нового компьютера, обычно сталкиваешься с одной непростой задачей – найти оптимальную материнскую плату для своего компьютера. Под платформу же надо подобрать совместимый процессор, память и другие компоненты, причем так, чтобы вписаться в энную сумму денег и получить желаемую производительность и функциональность. В данном тесте мы попробуем помочь тебе в решении этого вопроса и рассмотрим несколько вариантов практически равных по стоимости материнских плат. Мы вооружили модели **ECS nForce4-A939**, **EPoX EP-9HEAI** и **ASUS A8V-E SE** процессором **AMD Athlon64 3200+ Socket 939** и противопоставили их «интеловским» **ECS 945P-A**, **ASUS P5LD2**, **MSI 945P Neo2-F** и **Gigabyte GA-8I945P-G**. Несмотря на схожую функциональность, участники квартета под **Intel** стоят чуть-чуть дороже, как и используемая ими DDR2-667 память. Поэтому, чтобы вписаться в ту же сумму, мы немного сэкономили на процессоре и взяли для них **Intel Pentium4 506 (2,66GHz)**. Цены на все комплекты в таком случае оказываются в диапазоне от 320 до 338 долларов, а разгон уравнивает их шансы. В конце теста дополнительно была рассмотрена еще одна популярная, эквивалентная по функциональности платформа **MSI MS-7135 K8N Neo3-F** (для нее был использован **CPU AMD Sempron 3000+ S754** и память **1Gb DDR400**), суммарная стоимость которой почти на сто долларов меньше.

ECS nForce4-A939

Воин в сверкающих доспехах с серьезным видом смотрит на нас с коробки

этой материнской платы. Кажется, что перебрался он сюда с упаковки какой-то видеокарты – обычно всяких фэнтэзийных героев можно встретить именно там. Ну что ж, и здесь он смотрится не хуже. Под его охраной, кроме самого девайса, руководства пользователя и диска с драйверами, оказался набор из **FDD**, **IDE** и **SATA** шлейфов и **SATA** переходника питания. Сама плата основана на однокиповом наборе логики **nVidia nForce4**, средствами которого реализовано два **IDE**, четыре **SATA** и десять **USB** портов. Три **PCI** и два **PCI-Ex1** слота находятся по разные стороны от **PCI-Ex16**. Встроенный шестиканальный звук построен на аудио-кодеке **Realtek ALC655**. Недостатком платы можно назвать отсутствие монтажных отверстий для чипсетного кулера, но он достаточно тихий, и поэтому вряд ли придется его менять. Разогнать процессор без поднятия напряжения на этой плате удалось до 2,38GHz. Память с делителем 5:6 работала на близкой к номинальной частоте 198MHz, тайминги по SPD для нее составляли 2,5-3-3-6.

EPoX EP-9HEAI

Модель **EP-9HEAI**, в комплект поставки которой входит по одному **FDD**, **IDE** и **SATA** шлейфу и переходник **SATA** питания, не блещет оригинальным дизайном. В лучших традициях **EPoX** все по-спартански просто. Чипсет **VIA K8T890** в паре с южным мостом **VT8237R** проигрывает по функциональности выполненному на одной микросхеме **nForce4**. Если разъемов **IDE** тут столько же, то вот **SATA** всего лишь два, а **USB** – восемь. Но в компенсацию за это мы получаем минимальное энергопотребление. На северном

мосту находится совсем простой алюминиевый радиатор с символикой EPoX, а VT8237R обходится вообще без него. Восьмиканальный звуковой кодек ALC850 по своим характеристикам (48KHz/16bit) аналогичен шестиканальному ALC655, только колонок можно подключить больше. Так что наличие ALC655 нельзя назвать минусом по сравнению с ALC850, а также и наоборот, ALC850 – плюсом. И вообще, хотя на заднюю панель и выведены цифровые коаксиальный и оптический SPDIF аудио-выходы, несерьезно использовать дешевую встроенную звуковую плату для дорогой восьмиканальной акустической системы. Разгон у EP-9HEAI вышел практически таким же, как на ECS nForce4-A939 – 2,35GHz CPU/196MHz DDR.

ASUS A8V-E SE

Строгие темные цвета ASUS A8V-E SE составляют сильный контраст простенькой расцветке EPoX EP-9HEAI, основанной на

том же наборе системной логики K8T890. И комплектация оказалась богаче – тут добавлен еще один IDE-шлейф и переходник питания для SATA-устройств. Различия также заключаются в расположении двух PCI-Ex1 слотов: здесь они находятся с двух сторон от PCI-Ex16. На задней панели выведен только один цифровой SPDIF coaxial аудио-выход, нет com-порта, а разъемы для подключения мыши и клавиатуры расположены необычно – вдоль платы. Но самое главное, что модель ASUS A8V-E SE позволила разогнать процессор лучше всех представленных в тесте материнок на Socket 939 – 2,45GHz (245FSB/205DDR).

ASUS P5LD2 SE

Еще одна плата от ASUS, только на этот раз для процессоров Intel. В комплекте с этой моделью идут FDD, IDE, два SATA-шлейфа и переходник питания на два SATA-винчестера. Буквы SE в названии

ТЕСТОВЫЙ СТЕНД

AMD

■ **Процессор** S939 AMD Athlon64 3200+ (2GHz) / S754 AMD Sempron 3000+ (1,8GHz)

■ **Память** S939 2x512M6 Samsung DDR-400 / S754 1Gb Samsung DDR-400 (2,5-3-3-6)

Intel

■ **Процессор** Intel Pentium4 506 LGA775 (2,66GHz)

■ **Память** 2x512M6 Samsung DDR2-667 (5-5-5-15)

■ **Кулер** Zalman CNPS 7700-ALCU

Видеокарта

MSI GeForce 6600GT 128M6 @ 600MHz GPU / 1100MHz DDR3

■ **Блок питания** FSP550-60PNL



ECS nForce4-A939

\$74



Недорогое, практичное решение с возможностями nForce4. Среди достоинств материнской платы можно отметить удачное расположение слотов расширения, за исключением коннектора FDD. Он находится за крайним слотом PCI, а то место, где он по логике должен был быть, пустует, и на нем красуется логотип ECS. Из недостатков – экономия на силовой обвязке как способ снизить цену. Благодаря широким возможностям BIOS плата способна разгонять процессоры, но высоких результатов ей не достигнуть. Комплект с CPU и RAM стоит \$334.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Платформа: AMD Socket 939
Частоты шин FSB/DDR: 400/400
Каналов IDE/SATA: 4/4
Слотов PCI-Ex16/PCI-Ex1/PCI: 1/2/3
Звуковой кодек: Realtek ALC655
Сетевой контроллер: Gbit Marwell 88E8111
Число USB: 10 (4)



EPoX EP-9HEAI

\$78



EPoX EP-9HEAI не смогла выделиться среди остальных. Расположение 4 и 24-пин коннекторов питания между процессорным сокетом и слотом PCI-Ex16, скорее всего, вызовет сложности при установке нестандартных кулеров и подключении проводов. Сетевая карта на 100Mbit, конечно, не критична для большинства домашних ПК, но для современной материнской платы это уже не солидно. А пост-индикатор наглядно покажет, что при частоте FSB более 250MHz девайс становится неработоспособен. Комплект с CPU и RAM обходится в \$338.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Платформа: AMD Socket 939
Частоты шин FSB/DDR: 400/400
Каналов IDE/SATA: 4/2
Слотов PCI-Ex16/PCI-Ex1/PCI: 1/2/3
Звуковой кодек: Realtek ALC850
Сетевой контроллер: 100Mbit VIA VT 6103L
Число USB: 8 (4)



ASUS A8V-E SE

\$79



Если в EPoX EP-9HEAI попробовать исправить все недостатки, то получится ASUS A8V-E SE. Все коннекторы на ней переключались на край платы, но почему-то туда же вместе с ними отправился и Com-порт. Хотя сейчас уже и немногие вспомнят, зачем он был нужен. Других возможных неудобств на этой материнской плате замечено не было, и оверклокерский потенциал тоже не подкачал. Установив лучшие результаты в игровых тестах, эта материнская плата заслуженно получает звание «Лучшая покупка». За плату с CPU и RAM надо выложить \$339.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Платформа: AMD Socket 939
Частоты шин FSB/DDR: 400/400
Каналов IDE/SATA: 4/2т
Слотов PCI-Ex16/PCI-Ex1/PCI: 1/2/3
Звуковой кодек: Realtek ALC850
Сетевой контроллер: Gbit Marwell 88E8053
Число USB: 8 (4)



ASUS P5LD2 SE

\$98



Индекс SE сообщает о том, что перед нами упрощенный вариант платы ASUS P5LD2 (она бы не смогла принять участия в нашем тестировании по причине стоимости более \$120). Отличается от своей «старшей сестры» дешевым аудио-кодеком, отсутствием дополнительного IDE-контроллера и разводкой, позволившей уменьшить размеры. Следствием этого стало необычное расположение слотов памяти – одна пара сдвинута относительно другой. Возможно, это и послужило причиной не совсем корректной работы DDR2 на частоте 650MHz. Комплект с CPU и RAM стоит \$324.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Платформа: Intel LGA775
Частоты шин FSB/DDR: 1066/667
Каналов IDE/SATA: 2/4
Слотов PCI-Ex16/PCI-Ex1/PCI: 1/2/3
Звуковой кодек: ADI1986A
Сетевой контроллер: Gbit Marwell 88E8053
Число USB: 8(4)



обозначают уменьшенные габариты платы (до 305x190 мм, против стандартных для форм-фактора ATX 305x244 мм) и минимум дополнительных контроллеров. Модель основана на «интеловской» логике i945P + ICH7, причем ICH7 в этой связке обеспечивает возможность подключения двух IDE и четырех SATA винчестеров. Портов USB – восемь штук (естественно, как и во всех случаях, с учетом подключения дополнительной планки). На данной плате реализован еще один вариант размещения двух PCI-E портов, они находятся по краям от трех слотов PCI. Разогнать Pentium4 506 нам удалось до частоты 3,9GHz. Вот только память с делителем 3:4 на своих законных 650MHz работать отказалась. Пришлось уменьшить это значение до 520MHz и понизить тайминги до 4-4-4-12.

MSI 945P Neo2-F

Еще одной картинкой на коробке порадо-

вала компания **MSI**. На упаковке *945P Neo2-F*, основанной на современном i945P, как символ высоких технологий мы можем наблюдать какой-то футуристический летательный аппарат. Комплект был бы стандартен (шлейфы IDE, FDD и SATA с одним переходником питания) если бы не планка с двумя USB портами на заднюю панель, на первый взгляд совсем обыкновенная. Дело в том, что кроме USB-портов, на ней расположено еще четыре светодиода. Как оказалось, это индикатор пост-кодов с 16-ю возможными комбинациями, значения которых подробно описаны в инструкции. В перспективе достаточно серьезным недостатком разводки платы может стать наличие всего лишь одного PCI-E x1 слота, который к тому же вполне может быть заблокирован видеокартой. Однако взамен мы получаем четыре PCI порта, причем один может быть использован для подключения платы WLAN + Bluetooth MSI Dual-Net. Стоит от-

метить и технологию **MSI CoreCell**, предоставляющую дополнительные возможности для контроля температур и скоростей вращения вентиляторов. Вот разгон нас не порадовал – по какой-то причине *506-ой* заработал только на частоте 3,5GHz.

ECS 945P-A

В цепких когтях стального орла, изображенного на коробке, со стандартной комплектацией из FDD, IDE, SATA шлейфов и SATA переходника питания, оказалась довольно необычная материнская плата. Ее разработчики смогли реализовать **CrossFire** на официально не поддерживающем эту технологию чипсете i945P. Правда, из-за этого единственный слот PCI-Ex1, так же, как у MSI 945PNeo2-F, оказался фактически недоступен. В остальном разводка платы довольно продумана и удобна, и, несмотря на самую низкую цену, модель оборудована аудио-кодеком Realtek ALC880. В



MSI 945P Neo2-F

\$112



Не самая удачная модель от известного производителя. Разводка платы произвела на нас не лучшее впечатление: 24-пин коннектор питания расположен в центре, единственный PCI-Ex1 блокируется видеокартой, а разъем FDD находится далеко за крайним PCI-слотом. Усилия разработчиков же были потрачены на мощный коннектор питания процессора, с предусмотренным подключением 8-ми штырькового разъема. Странно только, что при разгоне более 3,5GHz плата работать отказалась. Суммарная стоимость комплекта с CPU и RAM – \$338.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Платформа: Intel LGA775
Частоты шин FSB/DDR: 1066/667
Каналов IDE/SATA: 2/4
Слотов PCI-Ex16/PCI-Ex1/PCI: 1/1/4
Звуковой кодек: Realtek ALC850
Сетевой контроллер: Gbit Realtek RL8110SB
Число USB: 8 (4)



ECS 945P-A

\$94



Материнская плата представляет собой полную противоположность *MSI 945PNeo2-F*. Отличное расположение всех разъемов, и даже у коннектора питания процессора все элементы выстроены в ровные линии. Да еще и **CrossFire** вдобавок. *ECS 945P-A* не хватило самой малости, поставить бы радиаторы на MOSFET, распаять недостающий десяток конденсаторов и поправить небольшие огрехи в БИОС – и плата бы точно выбились в лидеры. А так, она, к сожалению, не дала процессору полностью раскрыть свой потенциал. Комплект с CPU и RAM обошелся нам в \$320.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Платформа: Intel LGA775
Частоты шин FSB/DDR: 1066/667
Каналов IDE/SATA: 2/4
Слотов PCI-Ex16/PCI-Ex1/PCI: 2/1/3
Звуковой кодек: Realtek ALC880
Сетевой контроллер: Gbit Marwell 88E8111
Число USB: 8 (4)



Gigabyte GA-8I945P-G

\$111



Среди тестируемых материнских плат на чипсете Intel 945P Express, *Gigabyte GA-8I945P-G* оказалась лучшей. Продуманная, практически лишенная недостатков и точно стоящая потраченных на нее денег, эта «железка» будет отличным жизненным спутником любому современному процессору Intel и в разгоне, и в отдыхе, пока апгрейд не разлучит их. Надо признать, что компании **Gigabyte** удалось выпустить очередной хороший недорогой продукт, с чем ее и поздравляем, а также награждаем «Выбором редакции». Комплект с CPU и RAM – \$337.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Платформа: Intel LGA775
Частоты шин FSB/DDR: 1066/667
Каналов IDE/SATA: 2+4/4
Слотов PCI-Ex16/PCI-Ex1/PCI: 1/2/3
Звуковой кодек: Realtek ALC882
Сетевой контроллер: Gbit Marwell 88E8111
Число USB: 8 (4)



MSI K8N Neo3-F

\$74



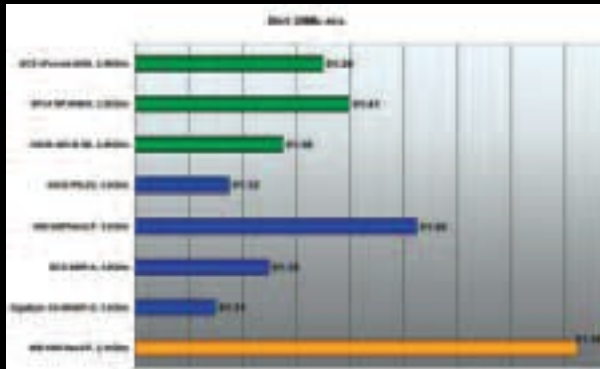
MSI K8N Neo3-F умеет все, на что способны рассмотренные в тесте платформы, за исключением разве что поддержки двухъядерных процессоров и некоторых фирменных функций, добавленных от себя разными производителями. Эта материнская плата вполне может стать неплохой основой недорогого, но удовлетворяющего требованиям современных игр решения. Хотя она и демонстрирует отставание до 30%, потратив сэкономленные 100\$ на видеокарту, в тестах можно получить полностью противоположные результаты. Комплект с CPU и RAM стоит \$240.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

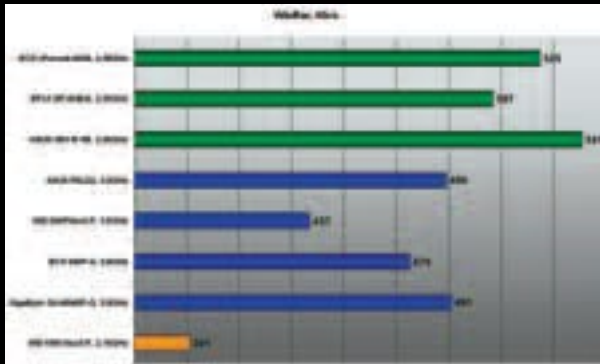
Платформа: AMD Socket 754
Частоты шин FSB/DDR: 400/400
Каналов IDE/SATA: 4/4
Слотов PCI-Ex16/AGP/PCI-Ex1/PCI: 1/1/1/3
Звуковой кодек: Realtek ALC655
Сетевой контроллер: Gbit Marwell 80E81115
Число USB: 10(4)



Системные тесты



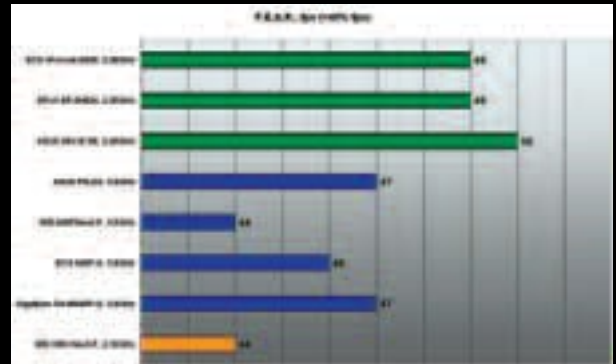
Частота 2,45GHz, которую покорил наш *Athlon 64*, располагается ближе к нижней границе среднестатистического разгона этих «камней» (2,4–2,7GHz). Процессор *Pentium 4* попался более удачный – достигнутые 3,9GHz являются практически максимумом для этого CPU.



Игровые тесты



В играх, несмотря на отставание в системных тестах, более производительными оказываются процессоры AMD. Что особенно удивительно, в *3DMark05* *Sempron 3000+* разогнанный до 2,16GHz обходит работающий на частоте 3,5GHz 506-ой *Pentium 4*.



паре с ECS 945P-A, 506-ой «Пентиум» практически достиг своего максимума на номинальном напряжении и был стабилен на частоте 3.8GHz.

Gigabyte GA-8I945P-G

В жизнерадостной оранжевой коробке, без всяких намеков на саморекламу, нас ожидал действительно приятный сюрприз. Материнская плата, лишенная недостатков. По крайней мере, нам так показалось. В комплект поставки входят по одному FDD и SATA и два IDE шлейфа, хотя чипсет i945P, на котором основан девайс, поддерживает только один IDE порт. Дело в том, что на GA-8I945P-G с помощью дополнительного контроллера *GigaRAID* реализовано еще четыре IDE-канала. Встроенный звук построен на полноценном восьмиканальном 192KHz/24bit кодеке *ALC882*. Чтобы оценить удобство расположения всех разъемов, достаточно взглянуть на фотографию этой платы. Разгон также не разочаровал – процессор легко достиг 3,9GHz.

MSI K8N Neo3-F

Модель MSI K8N Neo3-F призвана ответить нам на вопрос: «а можно ли полу-

чить тоже самое, заплатив на 100\$ меньше?». Основана плата на одномостовом чипсете nForce4-4x для процессоров AMD Socket 754. В комплекте идут оригинальные, свернутые в трубочки шлейфы IDE и FDD, кабель SATA с переходником питания на два устройства и планка с парочкой USB портов. Neo3-F поддерживает не только PCI-Ex16, но и порт, имитирующий работу AGP, и может пригодиться тем, кто не намерен делать апгрейд всей системы полностью ради поддержки PCI-E. Чипсет охлаждается маленьким, но практически бесшумным кулером, а на MOSFET установлены большие алюминиевые радиаторы. Не совсем удачно расположены только SATA коннекторы, один из них блокируется видеокартой. Процессор *AMD Sempron 3000+* заработал на 240-ой шине, при этом его частота составила 2,16GHz, а память функционировала на номинальных 200MHz (5:6).

**Редакция выражает
благодарность
за предоставленное на
тестирование оборудование
компании НИКС
Компьютерный Супермаркет
(т.(495)974-3333,
<http://www.nix.ru>).**

Выводы

Отличную производительность в играх, в паре с разогнанным до 2,45GHz процессором *Athlon64 3200+*, при небольшой цене показала материнская плата *ASUS A8V-E SE*, основанная на чипсете *K8T890*. Она и награждается званием «Лучшая покупка». «Выбором редакции» становится модель *Gigabyte GA-8I945P-G*, идеально подходящая для процессоров Intel. Плата не только имеет относительно небольшую цену, но и предоставляет широкие возможности и хороший разгонный потенциал.



РИСУЕМ НА БОЛВАНКАХ

ТЕХНОЛОГИЯ LABELFLASH ДЛЯ НАНЕСЕНИЯ РИСУНКА НА ДИСКУ



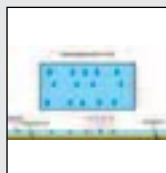
Сейчас мало кто из пользователей ПК не создает дома свой архив из CD/DVD дисков с какой-либо необходимой информацией, будь то фильмы, игры, фотографии, музыка или просто данные. Процедура записи давно знакома, а вот как красиво оформить внешнюю сторону своего CD/DVD? Есть несколько вариантов: написать что-либо фломастером (что выглядит не очень хорошо), купить принтер, печатающий на поверхности дисков (что не очень дешево) или же использовать новую технологию *LabelFlash*. О ней и поговорим.

Как все это работает?

Так в чем же суть данной технологии? Смысл ее в том, чтобы привод CD-ROM сам наносил желаемый рисунок лазером на твой носитель, не требуя дополнительных устройств. У дисков «+R» имитация перепадов, обозначающих отдельные биты информации, производится с помощью красителя (dye), в отличие от «-ROM» дисков (там рельеф наносится штампом). Поскольку при записи мы имеем дело с краской, почему бы не приспособить пишущий привод для выведения рисунка на поверхность диска? Достаточно записать такой поток данных, чтобы темные точки складывались в определенный узор. Для этого записываемый слой нужно нанести и на обратной стороне носителя (с этим проблем нет, ведь диски DVD изначально являются двухслойными, так как их толщина 1.2 мм, а одного слоя – 0.6 мм). По окончании записи основных данных тебе нужно будет только перевернуть «болванку». Разрабатывать технологию *LabelFlash* начала **Yamaha** (тогда проект назывался *DiscT@2 (Tattoo)*, а закончила компания **Fuji Photo Film**. В данной системе применяется лазерный луч с длиной волны 655 нм; глубина изображения – 0,6 мм от поверхности диска (за счет этого оно



Сегодня не только NEC выпускает приводы, поддерживающие *LabelFlash*, другие производители тоже хотят погреть руки на этом новшестве. Например, японская компания I-O Data представила новые DVD-рекордеры **DVR-ABN16L(BK)** (встраиваемый, ATAPI) и **DVR-UN16L** (внешний, USB 2.0) с поддержкой данной технологии. Эти модели будут конкурировать, скорее всего, с **NEC ND-4571A**. У покупателя появляется выбор, чьим продуктом пользоваться для рисования на дисках.



Компакт-диски используют оптический принцип для хранения данных, основанный на измерении интенсивности светового потока лазерного луча, отраженного от поверхности носителя. Сервопривод оптической системы ведет сфокусированный линзой луч лазера вдоль спиральной дорожки. Если он отразился полностью, электроника привода считает, что прочитан «0», если луч поглотился или не попал на датчик, то «1».

становится более долговечным); радиус – от 25 до 58 мм. Существует несколько режимов нанесения рисунка – от быстрого (пять минут) до «высокое качество» (двадцать минут). Лазер действует на пигментный органический краситель, который защищен прозрачным слоем пластика. В итоге ты имеешь сине-серое (256 оттенков) изображение с достаточно высоким разрешением. Аналогичную технологию представляла и компания **HP**, у нее она называется *LightScribe* и имеет ряд отличий: она способна работать лишь на специальных дисках золотистого цвета (сейчас, правда, появились и другие варианты), у которых две записываемые поверхности. Преимущество разработки *LabelFlash* по данному параметру очевидна – она может использоваться как для рисования на специальных дисках, так и на основной стороне обычных «болванок» – на дорожках, которые не заняты данными. Это, естественно, не так удобно, но все же лучше, чем ничего.

Что понадобится для использования LabelFlash?

Итак, вот что тебе необходимо для использования данной технологии: привод **NEC** модели **3551, 4551** или более новый представитель линейки (номер должен заканчиваться на «1»); диск *LabelFlash* для записи на лицевой стороне или «болванка» DVD+R (DVD-R) для «прожига» на обратной стороне (CD-R, к сожалению, не подходят); программа записи с поддержкой такой технологии нанесения рисунков (**Nero7** отлично справится с этим).

Во что это обойдется?

Чтобы насладиться новой технологией, тебе придется потратиться несколько больше, чем при записи обычных DVD-R, но заметно меньше, чем если бы ты решил покупать принтер для печати на поверхности дисков. Сегодня в магазинах модель **NEC 4551** стоит около 50-ти долларов США, DVD-R с поддержкой *LabelFlash* – около 60 рублей за штуку. Для создания красивого диска своими руками – не так и дорого.

Текст: Александр Кулик (coolik@m-lan.ru)

ТАЙМИНГ



Чтобы создать свою этикетку для «прожига» на диске с технологией *LabelFlash*, можно воспользоваться **Nero7**. Запускаем программу, выбираем пункт «Burn Label», и нам предоставляется возможность написать текст или поместить картинку на поверхность диска. Собственно, этот редактор является копией **Nero CoverDesigner**, служащего для создания обложек для печати на «болванках» – с тем лишь отличием, что он сам определяет размер доступной зоны для рисования.

Zboard MERC

Текст: FL@SHman (blind_mist@hotmail.com)

Медиа возможности

В верхней части расположены 11 дополнительных клавиш, три из которых являются программируемыми – при помощи драйверов, идущих в комплекте, можно настроить запуск любого приложения или скрипта. Также имеются кнопки для управления медиа-плеером, уровнем громкости и специальная клавиша для быстрого доступа к настройкам клавиатуры.



Игровой модуль

Он представляет из себя комбинацию функциональных клавиш, сгруппированных вокруг «бабочкообразной» крестовины, повернутой на 11 градусов для более комфортного расположения руки. Сами кнопки отличаются от обычных не только контурами и надписями, но и механикой: длина хода уменьшена, нажатие более четкое, но в то же время мягкое и тихое. Цифровые клавиши выстроены в два ряда, что делает доступ к ним более быстрым. Для любителей игр с внушительным арсеналом стволов это является большим плюсом. Непривычно только одно: над кнопкой «вперед» находятся цифры «3» и «4», в то время как на обычной WASD раскладке там расположены «2» и «3». Разумеется, в настройках игры можно произвести «сдвиг», так что рассматривать это решение как недостаток я бы не стал. Основное преимущество, которым обладает игровой модуль на Z-Board MERC перед обычной раскладкой, это то, что игроку доступно больше функциональных клавиш, до которых можно дотянуться, не отрывая руки. Если привыкнуть к их расположению, можно действительно играть с большим комфортом.

Дизайн и эргономика

Клавиатура получилась довольно длинной – 55 см, даже несмотря на совмещение нумпада и блока функциональных клавиш. Владельцам маленьких столов советуем принять этот фактор во внимание. Кстати, девайсом удобно пользоваться, держа его на коленях, благо под игровым модулем имеется удобная подставка под кисть руки. Интересно решен вопрос с проводом – в зависимости от расположения системного блока, можно пустить его как с левой, так и с правой стороны. Снизу клавиатуры имеются 5 резиновых подкладок, благодаря которым не происходит скольжения по столу. В целом, внешний вид MERC не вызывает нареканий: плавные линии, качественный пластик и хорошо подобранная цветовая гамма – что еще требуется?

Основной блок клавиш

Современные шутеры предъявляют требования не только к игроку, к его реакции и внимательности, но и к периферии. Одним из важнейших устройств, при помощи которого и осуществляется взаимодействие с виртуальной реальностью, без сомнения, является клавиатура. К нам в руки попала весьма необыкновенная модель, представляющая собой настоящий игровой контроллер, разработанный специально для геймеров. Основной блок клавиш девайса не вызывает нареканий, тут все довольно стандартно; из особенностей, пожалуй, стоит отметить только «одноэтажный» Enter. Нумпад совмещен с блоком функциональных клавиш, таких как Insert, Delete и т.д. Никакой потери функциональности при этом не произошло, и невольно задаешься вопросом, а почему остальные производители клавиатур не пошли по тому же пути?

СПЕЦИФИКАЦИИ

- 34 игровые клавиши;
- специальная раскладка «бабочка»;
- возможность одновременного нажатия до 7 клавиш;
- эргономический дизайн;
- запрограммированы все популярные игровые команды;
- мультимедиа кнопки;
- цена: \$40

НАСТРОЙКИ

Для данной модели клавиатуры программисты компании Ideazon разработали новую версию драйверов ZEngine. При помощи этого набора программного обеспечения можно, не копаясь в «конфиге» таких популярных приложений, как *Half-Life 2*, *Counter-Strike*, *Quake 3* и других, перенастроить управление под игровой модуль таким образом, чтобы каждая функция была назначена на нужную клавишу: прыжок на Jump, приседание на Crouch и т.д. На этом, правда, функциональность драйверов и заканчивается. В итоге, в плюсах стоит отметить продуманный игровой модуль, стильный дизайн и тихую механику клавиш, а в минусах – чрезмерно большую длину клавиатуры (55 см).

ОЖИВЛЕНИЕ СИСТЕМЫ ЗА НЕСКОЛЬКО МИНУТ

Создаем «файл-образ» для восстановления системы

Текст: Александр Кулик (coolik@m-lan.ru)

«Как же это уже надоело!» – восклицаешь ты, когда в очередной раз «слетел» Windows, и опять надо тратить кучу времени на его переустановку, а потом еще больше на установку драйверов и необходимых программ. И, думая об этом, ты завидуешь оперативности продавцов в компьютерных магазинах, которые за один час умудряются собрать систему по твоему заказу, да еще и поставить софт. Как же им это удается? Просто у них есть «файл-образ». Если тебе интересно, как создать для себя аналогичного помощника – эта статья как раз для тебя.

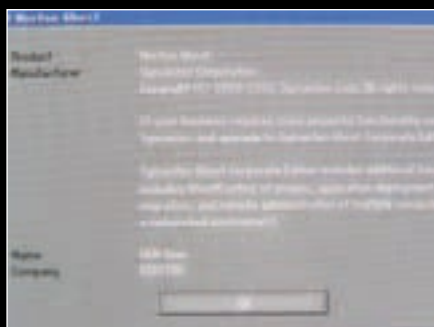
Что же такое «файл-образ»? Наверняка ты сталкивался с этим «зверем», когда скачивал очередную игрушку (сейчас большинство игр в локальных сетях и интернете выложены именно в таком виде). Эта технология может быть полезна и в создании резервной копии твоего жесткого диска или его части. «Образ» – некоторая информация, взятая с CD или HDD и сжатая специальной программой в один файл так, чтобы данными было удобно пользоваться в дальнейшем. В нашем случае мы попробуем создать файл, включающий в себя операционную систему **Windows**, драйвера и необходимый минимум программ. Конечно, без специальных средств для выполнения этой задачи нам не обойтись. Но возникает некоторая проблема выбора нужной утилиты для создания «образа». Мы ведь хотим, чтобы им можно было воспользоваться после того, как Windows уже не подает признаков жизни. Значит, придется работать из-под **DOS**а. Большинство же программ, имеющие подхо-

дящие возможности, работают только под Windows, и для нас, в данном случае, неинтересны.

Предлагаю остановить свое внимание на **Norton Ghost 2003**. Кроме того, тебе понадобится загрузочная дискета или загрузочный диск. Я буду использовать именно загрузочный диск, так как на сегодняшний момент FD-драйвы найти можно уже не на каждом компьютере. Свой собственный загрузчик поможет сделать **Nero 7**, подробнее об этом будет написано ниже. Итак, приступим к реализации нашей цели – созданию «образа» для быстрого восстановления операционной системы. Есть смысл создавать его из практически «голой» системы. То есть после очередного форматирования и обычной установки Windows. Я советую создавать такой файл уже с драйверами, DirectX-ом и минимумом программ (только самые необходимые и, по возможности, небольших размеров). Можно, конечно, создать его и из полностью укомплек-

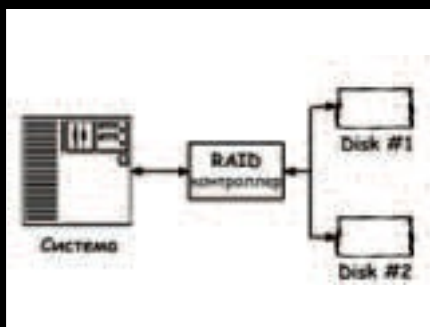
тованной системы, которая будет целиком отвечать твоим требованиям, но тогда он будет громоздким и не поместится на CD или DVD. Придется для этой цели выделять место на жестком диске, обязательно не на том, где стоит Windows, чтобы при восстановлении системы не произошло сбоя.

Начнем с создания самого «образа». Вставляем в **CD-Rom** загрузочный диск (например, Reanimator), перезапускаем компьютер и в BIOSе ставим грузиться с CD. Когда компьютер загрузится с диска, и ты попадешь в Norton Commander, запустай со своего винчестера **Norton Ghost 2003** (Ghost.exe). Интерфейс программы интуитивно понятен и не требует особого описания. Жмем **Local -> Partition** (или **Disk** – если делать «образ» всего жесткого диска, а не одного из его логических дисков) -> **To Image**, далее выбираем то, что в него войдет, и место, куда сохранить готовый файл (рекомендую, например, на D, если создаешь резерв-



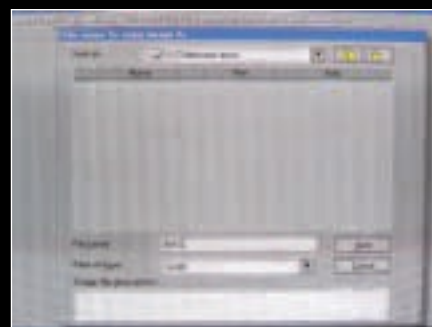
Norton Ghost 2003

Программа **Norton Ghost 2003** появилась далеко не вчера, однако старый конь борозды не портит – NG весьма проста в использовании и не утомляет лишними функциями. Что очень важно, утилита часто прилагается к материнским платам на диске с драйверами. Если же у тебя ее нет, то эту программу можно найти в интернете, она занимает меньше мегабайта и влезет даже на дискету.



Альтернативный путь

Когда необходимо значительно повысить надежность хранения данных, постоянно делать «образы» неудобно, да и объемы информации большие, используют RAID массив с созданием «зеркала». При этом все данные одновременно записываются на два жестких диска. Когда выходит из строя один из них, вся информация остается сохраненной на втором винчестере.

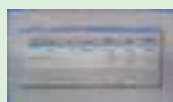


Знакомые окна

Создатели программы, похоже, задумались о том, что многие уже просто не помнят, как пользоваться DOS, поэтому сделали **Norton Ghost 2003** похожей на приложения **Windows**. Выбрав путь для сохранения «файла-образа» так, чтобы при каком-либо сбое в работе компьютера он не пропал (при форматировании, например системного диска C).

ную копию диска C). Осталось указать имя «образа» и степень сжатия (если записывать наш архив на CD или DVD, а не хранить на жестком диске, то сжатие нужно поставить на максимум). Жмем ОК и ждем момента, когда «образ» будет готов. После этого ты получаешь файл с расширением *.gho*, сохраненный на винчестере и вмещающий в себя все необходимое для быстрого восстановления системы. Перезагружаем компьютер, предварительно вынув диск из CD-Rom. Теперь нужно создать свой собственный загрузочный диск в Nero 7. Делается это просто, буквально за несколько нажатий мышки, а именно:

- запускаем Nero StartSmart;
- идем на закладку Data;
- нажимаем Make Bootable CD (создание загрузочного диска);
- в появившемся окне выбираем в качестве «источника данных образа загрузки» – Файл Образа (C:\Program Files\Nero\Nero 7\Core\DosBootimage.ima)
- (продвинутые настройки не меняем, это нам не нужно, все получится и без них);
- жмем «Новый»;
- перетаскиваем на CD (или DVD) наш готовый файл *.gho*, саму программку Norton Ghost 2003, и если есть желание и необходимость – оболочку для удобства работы в Dos (**VC, NC**);
- кликаем «Запись» – наш загрузочный диск с «образом» готов.



СОВЕТ

Преимущество данной версии Norton Ghost заключается в ее корректной работе с жесткими дисками в NTFS. А вот более ранние релизы этой утилиты могут неправильно функционировать с данной файловой системой. Также еще одной особенностью версии 2003 (и новее) является то, что «образ» может быть любого размера, то есть ты можешь сделать резервную копию всего жесткого диска, включая все программы, игры и если есть желание – музыку и фильмы. Единственный недостаток такого файла – его объем, имея архив, занимающий 30GB на жестком диске, ты много раз задумаешься, а нужен ли он тебе вообще. В Norton Ghost реализованы и более оригинальные функции, например, восстановление с «образа», хранящегося на USB носителе, и даже установка по сети, что, несомненно, удобно, например, для администраторов компьютерных клубов.

После создания такого CD(DVD) у тебя нет необходимости пользоваться купленными загрузочными дисками, ведь твой ничем не хуже, он отлично работает с файловой системой NTFS (чего может не быть на стареньком «реаниматоре» или дискете).

Теперь для проверки работоспособности диска можно повторить процедуру загрузки с CD-Rom, только вместо загрузочного диска из магазина мы будем использовать свой. Когда запустится DOS, из командной строки (или из Norton/Volkov Commander, если ты записал его на CD) можно включить Norton Ghost 2003 и, удостоверившись в его нормальной работе, загрузиться обратно в Windows.

Теперь, когда твой Windows откажется правильно работать, просто загрузи свой компьютер с собственного загрузочного диска и запусти Norton Ghost. Далее все просто – жмем *Local -> Partition (или Disk) -> From Image* и показываем путь к «образу», потом ОК и все становится, как было, твоя система как новенькая, все программы работают, и Windows не «глючит». Этот метод очень быстр и удобен, поэтому он пользуется заслуженной популярностью, особенно при необходимости часто переустанавливать систему или при установке Windows на одинаковые компьютеры (чтобы не ставить по сто раз одни и те же драйвера и программы).



Nero 7 обладает множеством полезных функций, в том числе умением создавать загрузочные диски и «образы» жестких дисков. Но, к сожалению, эти файлы доступны только для работы в Windows, что не всегда удобно.

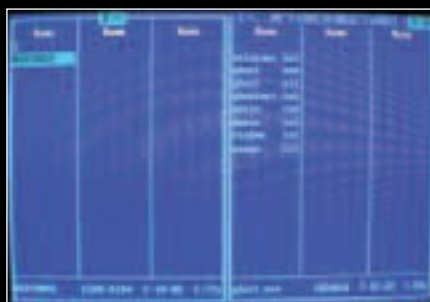


Norton Ghost – не единственная программа, создающая «образы». Таких утилит множество – например, *Disk Image for DOS* и *Drive Image*.



Как сохранить переписку

Если ты хочешь, чтобы после форматирования жесткого диска у тебя остались некоторые личные данные, например, история твоих разговоров в ICQ или письма в The Bat, тебе необходимо просто скопировать нужные файлы, в которых хранится эта информация (для ICQ по умолчанию – *ICQ\ee* версия\твой *UIN.dat*, для The Bat – *The Bat\mail\твой_ящик*).



Пользуясь оболочками

Оболочки для DOS, такие как **VC** и **NC**, могут облегчить твою работу, особенно если ты не знаешь команд этой операционной системы (показать директорию на диске, например, команда *dir*, перейти на другой диск <имя диска>:). Что касается VC или NC, то их интерфейс намного проще и дружелюбнее, и основные комбинации клавиш написаны на кнопках внизу экрана.



Если у тебя что-то не получится в работе с Norton Ghost, ты сможешь узнать все интересующие тебя сведения на сайте SYMANTEC, в разделе, посвященном данной программе (<http://www.symantec.ru&go=CompNews>).

ЖЕЛЕЗНЫЙ FAQ



Привет! Фрукты по утрам полезны для здоровья, а свежий выпуск F.A.Q.'а поможет твоему «железному другу». Отправляй нам свои вопросы по электронной почте или оставляй сообщения на форуме. Мы, **JeForce** и **MegaZver**, постараемся оживить твою систему.

Q Здравствуйте, уважаемые JeForce и MegaZver! У меня такая система: **ASUS P4p800, Intel Pentium 4 2.66GHz, 500Mb оперативки, ATI Radeon 9800SE 128Mb**. Компьютеру уже 3 года, 95% времени он используется для игр. Посоветуйте, что лучше сделать – купить новый ПК, и если да, то в какой конфигурации? Или переделать этот? Бюджет примерно \$1500-1600. Сейчас получается играть без тормозов только на средненьких настройках.

С уважением, Shahid.

A Здравствуй!

Переделывать этот компьютер уже поздно, лучше продай систему. Второй вариант – сделай из своего ПК мультимедийный центр для проигрывания фильмов и музыки. Установи **Windows XP Media Center Edition** и подключи ПК к телевизору.

Что касается игровой «тачки», то с таким роскошным бюджетом (\$1500-1600) ты запросто купишь себе быстрый игровой компьютер. Процессор можно взять, например, **AMD Athlon 64 3200+ Venice** ~ \$142 (с условием разгона) или **Athlon 64 4000+** ~ \$340 (если не разгонять). Материнская плата подойдет **DFI Lanparty UT NF4 SLI-DR** – хороший выбор оверклокера с отличной комплектацией и возможностями расширения, хотя и недешево (около \$190). Видеокарта – тут два варианта: или **nVidia GeForce 7800GTX** ~ \$550, или **ATI Radeon X1900XT** ~ \$670 (хоть и дороже, но зато более производительное решение).

Память – две планки по 1024Mb **Corsair**, лучше купить модель подороже и с более низкими таймингами и высокими частотами. Из звуковых карт рекомендуем остановить свой выбор на **Creative AUDIGY-2 ZS** ~ \$55 или **Creative SB X-Fi XtremeMusic** ~ \$120. Думаю, с винчестером, приводом и остальной мелочевкой разберешься сам, в зависимости от своего бюджета. Для всего этого хозяйства нужен хороший корпус с мощным блоком питания. Полагаем, что **Thermaltake VA9430BWSE Kandalf** ~ \$230 будет то, что надо.



Q Здравствуйте Вам, дорогие «железяки» правильного журнала! У меня такая проблема: есть **Windows XP 64-bit**, которую я хочу установить. Но нет драйверов (я слышал, что для 64-битки нужны особые «дрова»). Подскажите, какие именно драйвера мне нужно установить и где их взять? Конфигурация «машинки»: **AMD Athlon 64 3500+ Socket 939; мать Gigabyte GA-K8NXP-SLI; видеокарта ATI Radeon X800 256Mb, 256bit; память 2x512 Samsung PC3200**. Заранее спасибо!

McSim

A Здравствуй!

Да, действительно, тебе понадобятся новые дрова под **Windows XP 64-bit**. Для материнской платы новые драйвера можно скачать с сайта <http://www.gigabyte.ru>. Там уже выложены обновленные драйвера для чипа **NVIDIA nForce4**, звука **Realtek AC97** и сетевых контроллеров (**Marvell Lan driver**) с пометкой «XP 64 bit». Драйвера для видео карты (**ATI CATALYST WinXP 64**) ты найдешь на сайте <http://www.ati.com/ru>.

Q Здравствуйте!

Коль вам можно писать и днем и ночью – пишу ночью! Проблема заключается в том, что мне не нравится, как греется мой процессор **AMD Athlon 2500+ (Barton)**. В обычном рабочем состоянии его температура равна 60-65 градусов, а когда интенсивно играешь, в течение 30-50 мин (**NFS:MW**), начинаются гудки тормоза (5-10fps), и температура уже растет до 70-75 градусов. Читал, что температура под нагрузкой должна быть 50-55 градусов. И для эффективного охлаждения в предыдущих советах вы предлагали кулеры от **Titan**. Так у меня тот самый **Titan** и установлен. Что посоветуете мне сделать? Огромное спасибо, что выслушали!

С уважением, Lexus.

A Привет, Lexus!

Температура у твоего процессора на грани критической. Так «камень» и спалить недолго. Мы рекомендовали кулеры от **Titan**, но «Титан» «Титану» рознь. У тебя, возможно, стоит

модель, не рассчитанная на такой «горячий» процессор, с малой площадью радиатора или тихоходным вентилятором (у меня с хорошим кулером температура **Athlon 2500+** выше 42 градусов при полной нагрузке никогда не поднималась). В этом случае тебе необходимо срочно поменять кулер. Также возможен вариант, что у тебя стоит нормальный кулер, но смонтирован он с перекосом (что случается по неопытности часто) – то есть радиатор не полностью прилегает к ядру процессора. Тут тебе нужно снять кулер и аккуратно, чтобы не расколоть ядро, установить его ровно.

Q Здравствуйте, «PC Игры»!

Недавно купил себе новый компьютер: **Pentium 4 630 3,0GHz (Box)**, материнская плата **Gigabyte GA-8I945P-G**, видео **256Mb PCI-E 6800 GS** от **MSI**, память **2x512Mb 533MHz DDR2 DIMM Kingston**, хард **250Gb Western Digital Sala 2** и корпус **Thermaltake VB6430BWSE** мощностью 430W.

Вот возник такой вопрос. Моя карта, кажется, работает с частотой чипа 425MHz и памяти 1000MHz. Стоит ли разогнать ее до 500/1200MHz или выше без покупки каких-либо еще деталей? На эту систему я купил довольно давно, и средств на улучшение нет (на ней я рассчитываю год-полтора сидеть без апгрейда). Какой программой следует пользоваться для разгона и где ее взять? В оверклокинге я новичок, поэтому не хочу начинать экспериментировать без вашего совета. Спасибо.

Kiku.

A Привет!

Видеокарту разгонять стоит, но не на штатной системе охлаждения, поскольку модели серии 6800 греются довольно серьезно (70 градусов при нагрузке и выше). Из охлаждения посоветую воспользоваться кулером **Zalman VF700-Cu** (стоит порядка \$28) и радиаторами для чипов памяти **Zalman ZM-RHS1** (\$7). Это позволит разогнать карту до 500/1200MHz и выше. Для разгона лучше всего воспользоваться программой **RivaTuner** (последняя версия – **RivaTuner 2.0 RC 15.8**). Утилиту и русскоязычную документацию по ней можно всегда найти на <http://nvworld.ru>.

Здравствуйте! Я тут загорелся идеей поменять видеокарту. Мой взор остановился на *e-GeForce 7800 GS CO* и *e-GeForce 7800 GS CO Superclock*.

Стоит ли покупать одну из этих видеокарт, или есть какая-нибудь другая альтернатива (полностью обновлять компьютер особо не хочется, да и средств не хватает). Чуть не забыл: а когда это чудо на нашем рынке появится?

С уважением, Titanium.

Привет!
Это чудо уже появилось на нашем рынке, причем во многих магазинах, по довольно нескромной цене порядка \$450. Хотя для столько высокопроизводительного решения, совместимого при этом с AGP 8x, цена вполне приемлема. Если средства позволяют, то конечно покупать стоит. Из альтернатив на нашем рынке имеются только бюджетные модели, GeForce 6600GT и GeForce 6800GT.

Здравствуйте, GeForce и MegaZver! Помогите, пожалуйста! Вот решил поменять свою древнюю GeForce 5200. После долгих мучений и подборок AGP-карточек, понял, что надо менять на PCI-E. Какую мать вы можете мне посоветовать, чтобы не менять процессор (Socket 478), и чтобы цена была желательна до \$200. Ну, а с видеохой я вроде определился. Заранее, спасибо!

С уважением Кирилл!

Из материнских плат под Socket 478 с поддержкой PCI-E можно посоветовать ASUS P4GPL-X 915PL и ASRock P4Dual-915GL, цена их меньше 100\$. Так что переход на PCI-E обойдется тебе относительно недорого.

Здравствуйте дорогие GeForce и MegaZver. У меня два вопроса.

1. Можно ли разогнать GeForce Mx 440, если да – то насколько.
2. Есть ли программы, убирающие пиксельные шейдеры.

С уважением, Hataf.

Разогнать можно, но смысла в этом нет (в современных играх прироста fps просто

не будет). Шейдеры карта не поддерживает, в играх их отключать нельзя (редкие исключения есть, но их мало). В целом, графический адаптер GeForce Mx 440 совершенно не подходит для новых игр. Чтобы поиграть в современную продукцию геймстроа, у тебя остается только один выход – купить новую видеокарту.

Привет! Помогите, пожалуйста, решить две проблемы:

- 1) Мне требуется разгон «кашечка» AMD Athlon 64 2800+.
- 2) Следующий шаг: Gigabyte GeForce 6600 GT. Можно ли разогнать данную видеокарту? У меня есть две проги: Easy Tune 5 для процессора и V-Tuner 2 для разгона видеохи. Моя конфигурация: AMD Athlon 64 2800+, Gigabyte GeForce 6600 GT, Gigabyte GA-K8NE nVidia nForce4-4X.

С уважением, Daff.

Здравствуй!
Про то, как разгонять процессоры AMD Athlon 64, мы уже неоднократно писали. Так что повторяться не будем. Программами, которые ты перечислил, пользоваться не стоит. Дело в том, что процессор лучше всего разгонять из-под BIOS'a, а для разгона видеокарты лучше всего воспользоваться программой RivaTune. В RivaTuner на закладке main в разделе Driver settings\customize\system settings поставь галочку на Enable over-clocking, после чего станет доступно меню разгона, как в самом RivaTune'pe, так и в драйверах видеокарты. Далее ты можешь выставить частоты самостоятельно или воспользоваться авторазгоном. С номинальных частот по чипу видеокарта должна примерно разогнаться до 600MHz, а по памяти – до 1200MHz, но тут разгон сильно зависит от памяти.

Уважаемые «Писешники», пожалуйста, помогите! У меня внезапно начал жутко гудеть блок питания, ничего сверхъестественного с компом не происходило, ни хлопков, ничего похожего на то, что он сгорел, система в целом работает нормально, но дикий звук

(который, кстати, иногда прекращается) меня очень настораживает. Покупала я ПК два года назад, может, просто БП исчерпал свои ресурсы? И если менять, подскажите на что. Мой блок питания: QC-300W. Система: P4, материнка – Sapphire 845PEA54-296P, две планки по 512Mb, память 80Gb+40Gb, видеокарта GeForce FX 5200. Очень жду ответа.

Любок (Москва)

Причиной шума блока питания может быть только встроенный в него кулер. За два года работы в плохо продуваемом корпусе вентилятор вполне мог забиться пылью, что и послужило его износу и возникновению посторонних звуков. Решить проблему можно заменой кулера в БП, новый «пропеллер» стоит недорого, да и операция не из самых сложных. Или, если ты боишься копать в БП, то отнеси блок питания в сервис центр, для них заменить вентилятор труда не составит, или же просто купи новый – например, надежную и тихую модель FSP Optima на 350W.

Здравствуйте, уважаемая редакция «PC Уг». У меня возникли проблемы с запуском таких игр, как SilentHunter 3 и «Вивисектор». При попытке запустить SilentHunter 3, высказывает сообщение: «Can not initialize 3D engine», а при загрузке Вивисектора: «Too many free batches». Прямо и не знаю, что делать. Пробовал ставить новые драйвера, но безрезультатно. Система такая: Intel Celeron D 2,26GHz, GeForce 4 MX-440 with AGP 8x Pixel Shading 1.1, 512Mb RAM DDR Samsung original. Пожалуйста, помогите!

Цлюхман.

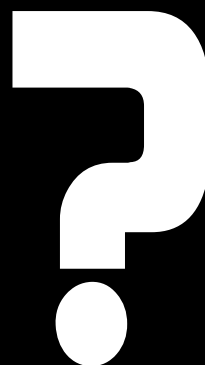
Привет!
К сожалению, похоже на то, что решить твою проблему сможет только смена видеокарты. Эти игры требуют обязательной поддержки шейдеров, чем «старичок» GeForce 4 MX-440 похвастаться не может (такие же проблемы возникли и у желающих поиграть в первый Prince of Persia на подобной видеокарте). Так что тебе остается или менять видеокарту, или, хм... менять видеокарту.

Если ты поставил видеокарту, а компьютер не включается или включается, но через некоторое время зависает, то общие рекомендации могут быть таковы:

- проверь, хорошо ли ускоритель «сидит» в слоте, обеспечивается ли должный контакт;
- подергай соединение монитор-видеокарта – не выпадает ли кабель из гнезда;
- графическому адаптеру может не хватать мощности питания – попробуй использовать более мощный БП;
- убедись, что подсоединено усиление питания 12 В (если такой коннектор на видеокарте есть).

Если твой компьютер часто перезагружается, виснет, хотя на нем в этот момент никто не работает, то посмотри на материнской плате электролитические конденсаторы: не вздуты ли они, имеют ли они одинаковую высоту (иногда бывает, что вспухает резиновая пробка со стороны выводов), не вытек ли из них электролит. Заменить конденсаторы можно самостоятельно (если умеешь хорошо держать в руках паяльник), но все же лучше обратиться в сервис-центр.

В ЛЮБОЕ ВРЕМЯ ДНЯ И НОЧИ МЫ ЖДЕМ ТВОИХ ВОПРОСОВ!!!



ОТВЕТЫ УЩИ НА СТРАНИЦАХ ЖУРНАЛА И НА ФОРУМЕ САЙТА WWW.GAMELAND.RU

hard_faq@pc-games.ru

ЗАКАЗ ЖУРНАЛА В РЕДАКЦИИ

КАК ОФОРМИТЬ ЗАКАЗ?

1. Заполнить купон и квитанцию
2. Перечислить стоимость подписки через Сбербанк
3. Обязательно прислать в редакцию копию оплаченной квитанции с четко заполненным купоном любым из перечисленных способов:

- по электронной почте: subscribe@glc.ru;
- по факсу: 8.495.780.88.24
- по адресу: 119992, Москва, ул. Тимура Фрунзе, д. 11, стр. 44-45, ООО «Гейм Лэнд», отдел подписки.

ВНИМАНИЕ:

Подписка оформляется в день обработки купона и квитанции.

- купоны, отправленные по факсу или электронной почте, обрабатываются в течение 5 рабочих дней.
- купоны, отправленные почтой на адрес редакции обрабатываются в течение 20 дней.

Рекомендуем использовать электронную почту или факс.

Подписка производится с номера, выходящего через один календарный месяц после оплаты. Например, если вы производите оплату в сентябре, то подписку можете оформить с ноября.

По всем вопросам, связанным с подпиской, звоните по бесплатным телефонам:

8-495-935-70-34 (для москвичей) и **8-800-200-3-999** (для регионов и абонентов МТС, Билайн, Мегафон).

Все вопросы по подписке можно присылать на адрес: info@glc.ru

Стоимость заказа:

780р – за 6 месяцев

1500р – за 12 месяцев

ПОДПИСКА ДЛЯ ЮРИДИЧЕСКИХ ЛИЦ

www.interpochta.ru

Москва: ООО "Интер-Почта", тел.: 500-00-60

Для получения счета на оплату подписки нужно прислать заявку с названием журнала, периодом подписки, банковскими реквизитами, юридическим и почтовым адресом, телефоном и фамилией ответственного лица за подписку.

ПОДПИСНОЙ КУПОН

Прошу оформить подписку на:

☐ на журнал PC ИГРЫ + 3 CD

☐ на журнал PC ИГРЫ + DVD

на месяцев

начиная с 2006г.

☐ Доставлять журнал по почте на домашний адрес

☐ Доставлять журнал курьером на адрес офиса (по г. Москве)

Подробнее о курьерской доставке читайте ниже*

(отметьте квадрат выбранного варианта подписки)

Ф.И.О.

дата рожд. г.

день

месяц

год

АДРЕС ДОСТАВКИ:

индекс

область/край

город

улица

дом корпус

квартира/офис

телефон ()

код

e-mail

сумма оплаты

* Курьерская доставка осуществляется только по Москве на адрес офиса. Для оформления доставки курьером укажите адрес и название фирмы в подписном купоне.

Извещение

Кассир

ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»

ЗАО ММБ

р/с № 40702810700010298407

к/с № 30101810300000000545

БИК 044525545

КПП - 772901001

Плательщик

Адрес (с индексом)

Назначение платежа

Сумма

Оплата журнала « »
с 2006г.

Ф.И.О.

Подпись плательщика

Квитанция

Кассир

ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»

ЗАО ММБ

р/с № 40702810700010298407

к/с № 30101810300000000545

БИК 044525545

КПП - 772901001

Плательщик

Адрес (с индексом)

Назначение платежа

Сумма

Оплата журнала « »
с 2006г.

Ф.И.О.

Подпись плательщика

ПУТЕВОДИТЕЛЬ

РУБРИКА КОДОВ И ПРОХОЖДЕНИЙ / МАЙ 2006



НА ДИСКЕ

СКОРОСТНОЕ ПРОХОЖДЕНИЕ:

- Quake 4, часть 2

ТРЕЙНЕРЫ:

- 25 to Life
- Commandos: Strike Force
- Crashday
- Dynasty Warriors 4
- Empire Earth 2: The Art of Supremacy
- Galactic Civilizations: Dread Lords
- Mark Ecco's Getting Up: Contents Under Pressure
- Rainbow Six: Lockdown
- Star Wars: Empire at War
- Stubbs the Zombie in Rebel without a Pulse
- SWAT 4: The Stetchkov Syndicate
- The Elder Scrolls IV: Oblivion
- The Godfather
- The Lord of the Rings: The Battle for Middle-earth II
- The Regiment
- The Sims 2: Open for Business
- TOCA Race Driver 3
- Tycoon City: New York

Физкульт-привет! Раз от разу «Путеводитель» становится больше – в октябре прошлого года он представлял собой 14-полосную рубрику с тремя руководствами, а к этому номеру разросся уже до 19 страниц, на которых ты сможешь прочитать самую полезную информацию по шести свежайшим играм. Не забывай также заглядывать в одноименный раздел на нашем диске, где мы с некоторых пор размещаем видеогайды и те материалы, которые ввиду их большого объема не смогли уместиться в журнале. Прогресс, как говорится, налицо! Итак, чем же мы порадуем тебя в этом выпуске.

Гайд по **Marc Ecco's Getting Up:**

Contents Under Pressure – отличное пособие для поклонников граффити. Мы научим тебя разрисовывать город в максимально сжатые сроки и безнаказанно уходить от полиции. Будь уверен, что с руководством для **Star Wars: Empire at War** Сила всегда будет на твоей стороне. В материале по **Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth 2** подробно описаны преимущества и недостатки вояк каждой стороны. В гайде по **SWAT 4: The Stetchkov Syndicate** разобраны нововведения адд-она и описаны особенности каждой миссии. Наконец, руководство по **Crashday** содержит общую (но от этого не менее полезную) информацию о нюансах управления тамошними авто.

На диске в этот раз размещена видеотактика по **SWAT 4: The Stetchkov Syndicate** и **Star Wars: Empire at War**, а также текстовые гайды по **Lula 3D**, **Galactic Civilizations II: The Dread Lords** и крупный «довесок» для журнального материала по **Tom Clancy's Rainbow Six: Lockdown**, где детально описано прохождение каждой миссии.

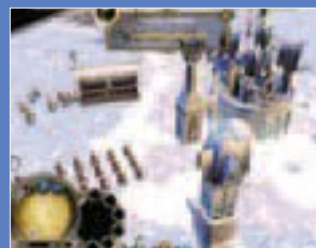
Андрей "Q-Tuzoff" Теодорович

В ЖУРНАЛЕ



STAR WARS: EMPIRE AT WAR

Узнай стратегию победы для режима Conquest как в космосе, так и на поверхности планет. Также мы снабдили данное руководство «инструкцией по применению» Звезды Смерти. стр. 182



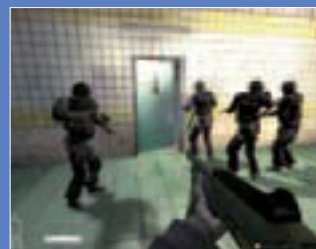
LOTR: THE BATTLE FOR MIDDLE-EARTH 2

Полный расклад по каждой боевой единице «хороших» и «плохих» – от Стражей и Наездников Ривенделла до Огненных Драконов. стр. 186



MARC ECKO'S GETTING UP: CONTENTS UNDER PRESSURE

Советы по нанесению граффити и наиболее эффективные методы борьбы с тоталитарным режимом – все это в нашем руководстве... стр. 190



SWAT 4: THE STETCHKOV SYNDICATE

Мы внимательнейшим образом изучили новую экипировку и прошли все миссии игры вдоль и поперек – читай наш отчет. стр. 198

STAR WARS: EMPIRE AT WAR

«ИСПОЛЬЗУЙ СИЛУ, ВЕЙДЕР!»

Текст: Андрей Шаповалов

Мы не будем рассматривать «сюжетные» кампании игры. Там все очень красиво и динамично, но чересчур просто. Никакого напряжения стратегической мысли тамонские миссии не требуют, и их единственная ценность в том, что они представляют собой альтернативные варианты развития событий классической трилогии Star Wars (эпизоды IV, V, VI).



FAQ

В А где Вейдер? Почему я его до сих пор не нашел? Потому что он появляется не сразу, а после того как ты достигнешь определенного технологического уровня. То же касается и других героев.

А Что будет, если героя убьют во время захвата планеты?

А Если речь об одном из «сюжетных» персонажей, то он просто некоторое время будет недоступен, потом все вернется на круги своя.

В Вейдер просто рубит моих солдат в капусту! Как его остановить?

А Хе-хе, так тебе и надо, мерзкий Повстанец, играй за правильных ребят! А Вейдера реально усмирить только толпой из кучи танков и «ракетных» пехотинцев. Потом используй дальнобойные ракетные установки.

Я построил Звезду Смерти и привез ее к цели. Как планету взорвать?

А Сммотри наш видеогайд, там все показано. Обрати внимание на меню во время космического боя. Когда пройдет нужное время, и планета Повстанцев окажется в пределах досягаемости Звезды Смерти, загорится огонек над большим рубильником. Щелкай на него мышью и наслаждайся.

Играю в Conquest. Мне сразу дают задание захватить планету Мон Каламари. А там Повстанцев – тьма!

А Дополнительные задания служат лишь еще одним источником дохода. Можешь их не выполнять, от этого в режиме Conquest ничего не изменится.



CONQUEST, ИЛИ ТОТАЛЬНАЯ АННИГИЛЯЦИЯ

Другое дело режим Conquest. В нем тебя ждет настоящая война до полного уничтожения противника. Никакого сюжета там нет, побеждает или Империя (при условии полного истребления Повстанцев), или Повстанцы (при условии полного истребления Империи или уничтожения Звезды Смерти). Для Conquest наберется с десяток карт, различающихся по большому счету, лишь количе-

ством планет. Все остальное ты волен настроить сам через специальный меню.

За кого тут лучше воевать?

Лично нам более симпатична мощь военной машины имперцев. Ибо по другую сторону баррикад находится кучка отщепенцев-оппортунистов и прочие диссидентствующие элементы, которые причисляют себя к борцам за дело демократии. Но мы-то знаем, что на самом деле повстанцы – это просто террористы, финансируемые криминальными организациями и оппозицией Империи. Запомни: нам с ними не по пути!

Если же идеологический аспект тебе по барабану, знай – силы обеих сторон почти равны. У Повстанцев более сильная пехота, поскольку у них есть ребята с ракетницами, которые весьма лихо расправляются с техникой, да и дальность стрельбы у них несколько больше, чем у имперских штурмовиков. А вот в наземной технике преимущество находится на стороне Империи. AT-AT Walkers не только мощны сами по себе, но также могут десантировать дополнительные «бесплатные» штурмовики, что иной раз может пригодиться. Высадил на планете Walker'a – получил сильный танк плюс пехоту для захвата строительных площадок.

Еще один плюс Повстанцев – авиация. Только у них есть пла-

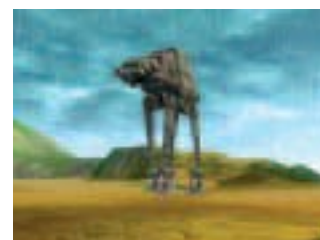
нетарные летательные аппараты. Имперцы (впрочем, как и Повстанцы) способны вызвать бомбардировщики, но те действуют очень неточно и по-настоящему хороши только против зданий. А вот «самолетики» Повстанцев отлично «накрывают» не только постройки, но и любых юнитов врага. Если ты имперец, который оказался без средств ПВО, – посыпай голову пеплом. Парочка неприятельских летунов запросто уничтожит всю твою армию. Правда, достаточно всего одной пушки ПВО, чтобы справиться с вражеской авиацией.

Космические силы у обеих сторон различаются немногим. У Имперцев больше тяжелых кораблей, а у Повстанцев – средних. Но паритет соблюден и тут: на деле ни одна из сторон не обладает преимуществом. Та же ситуация и с героями. Кое в чем сильнее Повстанцы, кое в чем – Имперцы. Хотя, на наш взгляд, у Империи есть небольшой перевес за счет легендарного Дарта Вейдера – в бою ему практически нет равных.

СТРАТЕГИЯ ПОБЕДЫ

Игра в режиме Conquest протекает следующим образом: сначала обустроиваем тылы, потом копим силы, затем переходим к планомерному захвату планет противника. Всегда первым делом ставь игру на паузу. Планет много, пока

А планету мы взорвем. Зачем тратить время на ее завоевание, когда достаточно дернуть всего один рубильник?





■ Наш крейсер-блокировщик включил гравитационные колодцы – теперь Повстанцы никуда из системы не денутся.

будешь переключаться с одной на другую – пройдет весь первый ход. Потеря времени тебе дорого обойдется, ведь компьютер отдает приказы на всех своих планетах практически одновременно. В режиме паузы задай на всех подконтрольных небесных телах строительство производственного комплекса, который будет приносить дополнительные деньги в казну. Исключение – планета, на которой находится император. Дело в том, что эта личность дает весьма ощутимые бонусы при строительстве зданий или юнитов. Поэтому на «его» планете с самого первого хода строй научно-исследовательский центр и начинай затем разрабатывать новые технологии. За планету не беспокойся – Повстанцы почему-то никогда не атакуют резиденцию императора в первой половине игры. Видимо, бояться. Ну а ты, как построишь везде, где только можно, по производственному комплексу, приступай к штамповке наземных войск – пехоты и техники. Этим ты обезопасишь свои планеты от захвата. При получении очередного технологического уровня строй более совершенные фабрики боевой техники, а старые – продавай. Космические станции возводи только по достижении последнего, пятого, технологического уровня.

ГЛАВНОЕ – ТЫЛЫ

Решающий фактор для победы в этой игре – обладание поверхностью планет. Даже если на орбите Корусанта пасется сотня крейсеров Повстанцев, а на поверхности шагают твои АТ-АТ



можно возвести специальные пушки для обстрела кораблей противника, находящихся на орбите. Правда, действовать они будут только до тех пор, пока у тебя самого останутся какие-то боевые силы на орбите. Выиграть сражение только одними этими пушками невозможно. Тем более что каждая из них занимает по «клетке» на экране планеты, следовательно, много их тоже не построишь. Тем не менее, наземные батареи станут достойным подспорьем для мощной орбитальной станции (4 или 5 уровня). Для слабых же станций (1-3 уровня) наземные орудия – все равно, что мертвому припарка. Кстати, тут у Повстанцев есть значительное преимущество, так как их ионные пушки не только полностью вырубают защитный щит любого тяжелого Имперского корабля, но еще и выводят из строя двигатели, не давая кораблю маневрировать. Из-за этого Имперец становится легкой добычей для вражеского флота.



■ «Горишь, бубновый!» Выживших мы, конечно, спасем. Кто-то же ведь должен работать на урановых рудниках и очищать городскую канализацию...

Walkers – планета все равно считается твоей. Ты можешь производить на ней наземные войска (пополняя тем самым гарнизон, если его потреплют Повстанцы при попытке десанта), а деньги, которые взимаются в качестве налогов, исправно будут поступать в твою казну. На поверхности планеты также

И все же повторяюсь – наземные орудия нельзя считать панацеей от всех бед. Выиграть космическое сражение только благодаря им невозможно. Поэтому важно сделать ставку на правильно организованную наземную оборону. Для этого необходимо иметь, по крайней мере, один отряд пехо-



■ Космическая станция Повстанцев доживает свои последние минуты.



■ Высаживаемся. Дарт Вейдер, Боба Фет и AT-AT Walker – Повстанцам мало не покажется.

ты, ибо только она может использовать строительные площадки. А площадки эти очень помогают. Простой пример – строишь ремонтную мастерскую и ставишь немного впереди ее свою технику. Противник стреляет по твоим шагоходам или танкам, а ремонтная мастерская их тут же чинит. Конечно, машины твои все равно рано или поздно разнесут, поскольку ремонтируют их медленно, однако у тебя будет время перекинуть на врага резерв, до этого времени благополучно отсиживавшийся в тылу.

Помни также о том, что твоя база будет автоматически восполнять уничтоженные войска, но количество «новобранцев» никогда не превысит изначально-

ного количества юнитов. Пример: на твоей планете перед штурмом были построены казармы и фабрика по производству легкой техники. Ты располагал тремя отрядами пехоты и четырьмя отрядами техники. Враги высадились и уничтожили два объединения пехоты и одно – техники. Если казармы или фабрика не уничтожены, то, по прошествии некоторого времени, они автоматически наштампуют по отряду пехоты и шагоходов/танков. И будут повторять этот процесс до тех пор, пока у тебя на поле боя снова не станет три отряда пехоты и четыре отряда техники. Как-то влиять на этот процесс (строить другие типы юнитов или ускорять производство) ты

не можешь. Есть, правда, исключение из этого правила – на некоторых планетах имеются нейтральные сооружения, захватив которые ты получишь какие-то дополнительные войска или сможешь восполнить свои потери с большей скоростью.

Вдобавок к этому, по достижению определенного технологического уровня и при нормальном финансовом положении, ты волен сделать апгрейды своим войскам (усиление брони, наносимого урона и так далее) во время наземного сражения.

Чтобы удержать планету, достаточно перебить все силы противника. Но не рекомендую затягивать с этим, так как враг вызовет бомбардировщики и сможет ими легко уничтожить строения на твоей базе. С другой стороны, враг должен «видеть» сооружения базы, чтобы навести на них бомбардировщики. Если ты не дашь ему приблизиться к месту своей дислокации, беспокоиться будет не о чем.

Во второй половине игры, когда Повстанцам станет доступно производство авиации (Air Speeders), обязательно возведи на одной из стройплощадок рядом со своей базой пушку ПВО, желательно даже две. Иначе можешь потерять всех находящихся там юнитов.

Простейший путь выбить врагов с планеты – захватить все посадочные площадки. Тогда ему уже не смогут присылать большие подкрепления с орбиты, поскольку количество юнитов, высаживающихся на поверхность планеты, зависит от коли-



чества посадочных площадок. Чем их у врага больше, тем больше его боевых единиц могут одновременно находиться у тебя «в гостях».

КОСМИЧЕСКИЕ БАТАЛИИ

Какая может быть стратегия по Звездным Войнам без самих звездных войн? Правильно, никакая.

CHEATS

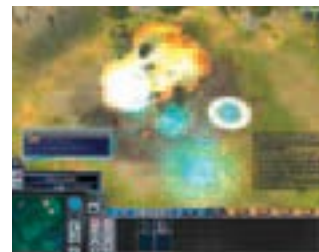
Разработчики с заботой отнеслись к бедным читерам – им не нужно ничего прописывать в файлах или запоминать множество кодов. Зажав одновременно «Shift» + «Tab», игрок откроет меню читов.

Однако космические сражения, при всей их красоте, весьма примитивны. Более того, в большинстве случаев не стоит вмешиваться в действия AI – воюет он вполне достойно. Единственное, чего AI толком не способен осуществлять, так это применение способностей твоих героев. Что самое интересное, герои противника используют свои навыки исправно, а твои – нет. Эту часть работы тебе придется выполнять самому. Хорошо, что тут особых сложностей не будет. В основном, нужно лишь указывать цели ракетному крейсеру во время атаки на космическую станцию противника. Сначала следует уничтожить генератор защитного поля, потом – ракетные установки станции (ее самое дальнбойное и сильное оружие), затем ангар (чтоб прекратить поток истребите-

ПОСЛЕДНИЙ ДОВОД ИМПЕРИИ

Отдельного рассказа заслуживает супероружие Империи – Звезда Смерти. С одной стороны, эта боевая станция ставит Имперцев в опасное положение: стоит Повстанцам ее уничтожить, и победа будет на их стороне. Даже если планет и войск у Империи окажется больше – все равно, такковы правила. С другой стороны, Звезда Смерти позволяет Империи очень эффективно подорвать всю экономику Повстанцев. Выбираем планету, летим туда – и взрываем ее к чертям собачьим. В результате Повстанцы теряют все сооружения, войска и бонусы, получаемые от планеты. У Империи, разумеется, тоже не получится пользоваться уничтоженным небесным телом, зато она сможет построить на ее месте космическую станцию и штампо-

вать флот. Располагая таким грозным оружием, вообще отпадает необходимость захватывать планеты. В некоторых случаях (особенно после достижения обеими сторонами максимального технологического уровня) взять планету врага штурмом – очень сложная задача, требующая от нас огромных жертв. Так стоит ли? Просто взрываем ее, и Повстанцы несут серьезные потери. А планет у нас и так много. К тому же некоторые из них обладают бонусами, которые нужны либо только Повстанцам, либо только Империи. Например, Мон Каламари дает скидку при строительстве «своих» крейсеров. Но строить крейсера Мон Каламари могут только Повстанцы. Понятное дело, Империи толку от этой планеты нет. Итак, звезду Смерти строить необходимо. Но только при игре против компьютера. Если ты сражаешься с человеком – лучше этого не делай, уж больно рискованно. Или же дожись момента, когда у тебя накопится огромный космический флот – кораблей 30-40. Вот тогда можно всех их отправить в эскорт для боевой станции и относительно спокойно бороздить просторы космоса.



лей), а следом – уже батареи лазерных пушек. Еще один момент – нужно следить за своими кораблями, чтобы они держались все вместе (тогда кучность огня по подошедшему для атаки противнику будет наибольшей) и не выдвигались вперед раньше времени (тогда сами попадут под перекрестный огонь). Нельзя также оставлять без присмотра своих героев, особенно Вейдера. Владыка Ситхов летает на истребителе, так что уничтожить его корабль пусть и непросто, но возможно. Поэтому в самом начале схватки рекомендуется отвести Вейдера в тыл, ведь против космической станции он, по большому счету, бесполезен.



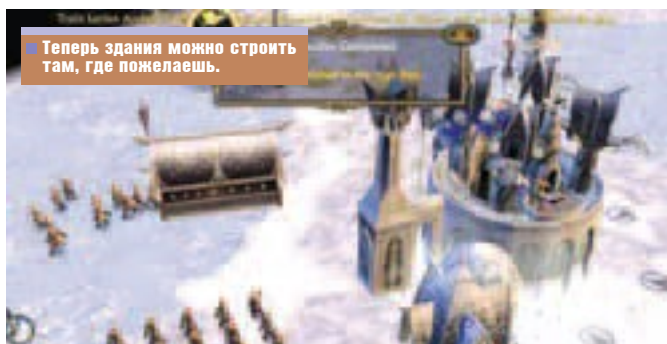
THE LORD OF THE RINGS

THE BATTLE FOR MIDDLE-EARTH II

ТО, ЧТО ОСТАЛОСЬ ЗА КАДРОМ

Текст: Александр Краснов

Уже три года прошло с тех пор, как действие киноэпопеи Питера Джексона благополучно завершилось в Серых Гаванях. Но это совсем не значит, что в истории Братства Кольца следует поставить точку. Компания Electronic Arts решила отойти от событий знаменитого фильма, чтобы дать тебе возможность поближе познакомиться с героями книг Толкиена. Ну, а мы дадим тебе несколько ценных советов, как правильно вести себя на полях сражений в сказочном мире Средиземья.



БАЗИС

Перед тем, как отправлять свою армию к вражеским укреплениям, позаботься о своем доме. Нет нужды оставлять много оборонительных отрядов. Достаточно возвести следующие пристройки к крепости: три-четыре защитных башни и две катапульты. Играя за эльфов, сооруди дом Энтов. Ожившие деревья метают в орков булыжники так, что те дохнут целыми отрядами. Не забудь расставить, как минимум, четыре боевые башни по всему периметру базы. Ну, и в качестве резерва держи неподалеку хотя бы два отряда юнитов ближнего боя и столько же лучников. Теперь можешь штамповать армию и отправляться в гости к противнику.

Помимо обычных стрелков и пехоты, у тебя всегда должна быть под рукой конница. Лучше нее никто не справится с сухопутными войсками. Необязательно даже отправлять ее в бой на мечех. Достаточно отдать приказ проскакать сквозь скопления вражеских взводов, и чужие солдаты обязательно слягут под копытами кавалерии.

Всегда включай в костяк армии героев. Не бойся их угробить

зазя: любой такой персонаж способен в одиночку уложить целый отряд хорошо тренированных бойцов и остаться целым и невредимым. К тому же, герои получают опыт, растут по уровням. Чем чаще они участвуют в сражениях, тем сильнее становятся. А некоторые и вовсе могут похвастаться полезными умениями и оказать неоценимую поддержку своим однополчанам.

Во время миссии тебя могут попросить выполнить дополнительные задания. Например, убить всех горных гигантов или уничтожить боевые барабаны троллей. Такие задачи не очень сложны и не требуют много времени. Зато пополнят казну твоей расы несколькими сундуками монет. Ну и, конечно же, солдаты и герои получают бесценный опыт.

Частенько тебе будут попадаться бесхозные гостиницы и забегаловки. Если ты их захватишь, то получишь дополнительный источник денег в казну. Чтобы взять такое заведение под контроль, достаточно отдать приказ герою установить знамя.

РАСЫ

А теперь посмотрим, на чьей стороне тебе предстоит сражаться. В игре есть две кампании: за хороших (Good campaign) и за плохих (Evil campaign). Сторону добра приняли эльфы и гномы, а злыдей представляют орки.

Раса людей в новой «Битве за Средиземье» решила не участвовать. За нее можно поиграть только в мультиплеере. Разберем бойцов и героев каждого народа в отдельности.

ГНОМЫ

Раса искусных горняков всегда старалась избегать любых конфликтов, но теперь над ними нависла угроза полного уничтожения. Кстати, единственных представителей людей ты встретишь именно у них.

FAQ

В первой части здания можно было строить только в специальных местах. Здесь так же?

А Нет, теперь твои строители могут возводить постройки где угодно. Это гораздо удобнее и дает больше возможностей для тактических маневров.

Я нашел на панели управления кнопку с какими-то способностями. Для чего они нужны?

А Как только ты выберешь из древа умений какую-нибудь способность, слева появится небольшая панель. Например, есть навыки лечения юнитов или призыва лучников из Дэйла на небольшое время.

С Сколько людей может играть на одной карте в многопользовательской игре?

А На карте самого большого размера могут сразиться до четырех человек.

Где разворачивается действие игры? Ведь все места из фильма были показаны в первой *The Lord of the Rings: Battle for Middle-earth*.

А Тебя ждут совершенно новые территории, вроде Лихолесья, Лориэна, Дэйла и гористой местности рядом с городом Эребором.

С Правда ли, что в игре есть морские сражения?

А Да. Не забывай улучшать корабли, как только их построишь. Их сила и броня при этом многократно возрастают.



СТРОИТЕЛЬ (BUILDER)

Стоимость: 500 кредитов.

В начале уровня тебе выдают двух строителей. Этого количества вполне хватает для отстройки базы. Новых нанимай лишь в том случае, если одного из строителей убьют, и нужно срочно построить какую-нибудь оборонительную башню. Здоровья у этих ребят совсем немного, да и ответить врагу они не могут. Свободных от работы Builder'ов держи поближе к защитным строениям.

СТРАЖИ (GUARDIANS)

Стоимость: 250 кредитов.

Дешевая пехота, которая будет составлять костяк твоей армии до конца игры. Таскают с собой бутафорские топоры и отлично справляются с любыми пешими отрядами врага. Даже стражей первого уровня не так-то просто одолеть. А когда они достигают второго уровня, у них появляется специальное умение. При его включении атака и защита стражей возрастает вдвое. Единственный минус этих юнитов – низкая скорость передвижения.

КОПЕЙЩИКИ (PHALANXES)

Стоимость: 300 кредитов.

Копейщиков легко узнать по доспехам зеленого цвета и длинным копьям. Отлично справляются с вражеской кавалерией и даже могут одним отрядом завалить тролля. А когда настанет время обороняться, копейщики встают в круг и держат врага на расстоянии. Универсальные бойцы, которые неплохо справляются с любыми задачами.

МЕТАТЕЛИ ТОПОРОВ (AXE THROWERS)

Стоимость: 250 кредитов.

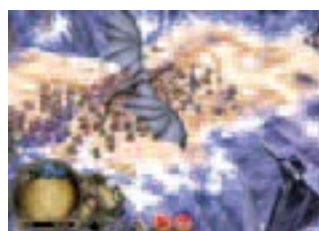
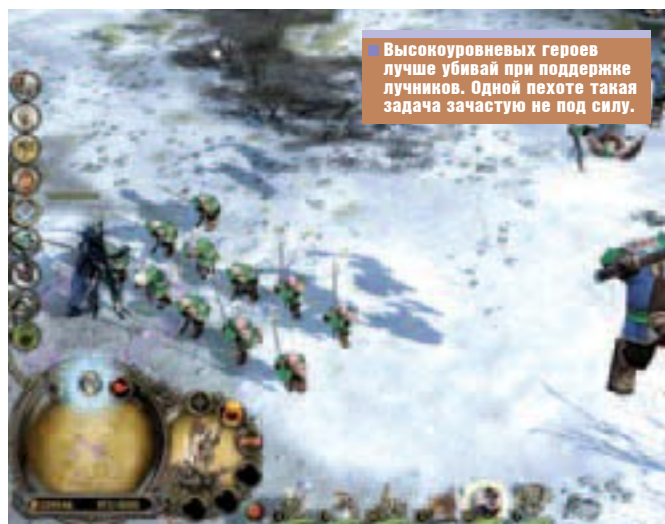
Первый и самый дешевый тип стрелков у гномов. Несмотря на то, что они кидают топоры на очень короткое расстояние, урон от такого броска враг получает более чем серьезный. Однако метатели топоров быстро гибнут под копытами конницы орков. Так что будь начеку и всегда держи их рядом со стражами и копейщиками.

ЛЮДИ ИЗ ДЭЙЛА (MEN OF DALE)

Стоимость: 500 кредитов.

Второй и самый дорогой вид

лучников у коротышек. К тому же, это единственные представители человеческой расы в **The Battle for Middle-earth II** вообще. По сюжету они пришли воевать за гномов из поселения Дэйл, что недалеко от города людей Эребор. Несмотря на высокую цену и малочисленность, эти ребята стоят вложенных денег. При улучшении отряда их можно вооружить черными стрелами (Black Arrows), которые вызывают панику и бегство у орков. А со следующим апгрейдом наколчанники стрел становятся огненными, нанося дополнительный урон.



БОЕВЫЕ КОЛЕСНИЦЫ (BATTLE WAGON)

Стоимость: 400 кредитов.

Боевая колесница гномов – это единственный кавалерийский юнит у коротышек. Давить врагов ими не так просто и весело, как конницей эльфов, но тоже можно. Обязательно улучшай колесницы. Один такой вагончик способен после апгрейда перевозить пару стрелков из Дейла или метателей топоров. Пять-шесть этих колесниц, да еще с лучниками на борту, выносят пехоту любого противника на «раз».

РАЗРУШИТЕЛЬ (DEMOLISHER)

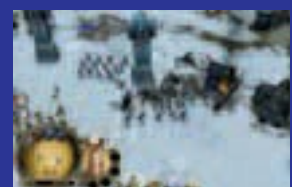
Стоимость: 600 кредитов.

В кампании за «хороших» необходим таран – тебе просто не обойтись без разрушителя. Его можно легко узнать по двум кабанам, которые тащат орудие, и трем рыжеволосым гномам. Единственное предназначение данного приспособления – кру-



ХИНТ

Если хочешь очень быстро завалить большую группу врагов, то можешь сделать это, практически не тратя деньги на армию. Достаточно как можно плотнее застроить базу оборонительными башнями, улучшить их, а затем телепортировать противников к себе в тыл специальным умением. Большого урона они нанести не успеют и будут повержены без серьезных потерь.





В некоторых миссиях ты постоянно будешь находить на карте дружественные отряды.

шить стены. Но до цели его еще нужно доставить, а передвигается он крайне медленно.

КАТАПУЛЬТА (CATAPULT)

Цена: 800 кредитов.

Катапульта гномов сильно отличается от баллисты Изенгарда и катапульты Мордора. У гномов она стреляет двумя снарядами сразу. А позже можно произвести апгрейд, и ее заряды станут огненными. Существует и еще одно улучшение, которое делает снаряды взрывоопасными.

Герои гномов в игре: Глоин (Gloin), Король Дэйн (King Dain), Гимли (Gimli).

ЭЛЬФЫ

Одна из самых древних рас, которая живет в Средиземье. Армии эльфов всегда славились своими искусными лучниками, поэтому тебе зачастую предстоит делать ставку именно на стрелков.

СТРОИТЕЛЬ (BUILDER)

Стоимость: 500 кредитов.

Еще один вид строителя, который ничем не отличается от аналогичного юнита гномов. Разве что здания эльфийский строитель возводит совсем другие.

Если будешь использовать рабочие руки и свои ресурсы разумно, то вполне хватит и двух таких работяг, которые выдаются в самом начале миссии.

НАЕЗДНИКИ РИВЕНДЕЛЛА (RIVENDELL LANCER)

Стоимость: 500 кредитов.

Наездники Ривенделла считаются единственным видом кавалерии у эльфов. Легкие и быстрые, они прекрасно подходят



Лучники держатся позади, а на передовой стоят копейщики и стражи гномов. Придерживайся этого строя, и оборона трона покажется тебе веселой забавой.

для разведки и втапыванию пехоты врага в грязь. К сожалению, из-за слабой защиты эти юниты часто становятся жертвами копейщиков и тяжеловооруженных солдат.

КОПЕЙЩИКИ МИТЛОНДА (MITHLOND SENTRIES)

Стоимость: 300 кредитов.

Этих ребят тебе лучше всего использовать против конницы врага и троллей. Благодаря своим длинным копьям они способны творить чудеса. Замечательно дополняют любой тип лучников.

ВОИНЫ ЛОРИЗНА (LORIEN WARRIORS)

Стоимость: 300 кредитов.

Рядовые эльфийские бойцы, очень быстрые и смертельно опасные. Но, как и все эльфы, страдают из-за слишком слабой защиты, поэтому быстро мрут от ударов мародеров. Используй их для защиты своих стрелков.

ЛУЧНИКИ ЛОРИЗНА (LORIEN ARCHERS)

Стоимость: 300 кредитов

В принципе, отличаются от воинов Лоризна только тем, что вооружены луками. Тоже очень быстрые и мощные бойцы, однако долго они не живут из-за слабой брони.

СТРЕЛКИ ЛИХОЛЕСЬЯ (MIRKWOOD ARCHER)

Стоимость: 800 кредитов.

Элитные лучники родом из Лихолесья станут доступны только после улучшения казарм. А когда ты сделаешь для них стрелы с серебряными наконечниками, они станут самыми опасными юнитами твоей армии.

Герои эльфов в игре: Глорфиндейл (Glorfindel), Халдир (Haldir), Арвен (Arwen), Элронд (Elrond), Леголас (Legolas), Трандуил (Thranduil), Галадриэль (Galadriel), Триберд (Treebeard).

ГОБЛИНЫ

У гоблинов слабое здоровье и сила удара. Зато они берут «мясом», поскольку их отряды стоят в несколько раз дешевле солдат эльфов и гномов.

СТРОИТЕЛЬ (BUILDER)

Стоимость: 500 кредитов.

Обычный хиленький строитель. У него точно такие же характеристики и функции, как у его «коллег» из расы эльфов и гномов. Поначалу у тебя есть всего два «батрака», но за каждого следующего придется выложить кругленькую сумму.

ВОИНЫ (GOBLIN WARRIORS)

Стоимость: 75 кредитов.

Базовый юнит армии Мордора.

ИГРАТЬ НА ЧУВСТВАХ

Теперь у твоих электронных воинов появились эмоции! Как только ты обведешь свой отряд в рамочку, солдаты сразу встанут по стойке «смирно» и выкрикнут что-нибудь патристичное. Но если ты будешь постоянно терять бойцов в бою, их боевой дух упадет, и они откажутся подчиняться приказам. А то и вовсе развернутся и убежат куда глаза глядят. На своей базе теперь можно построить специальное сооружение — статую. Возле нее у дружественных отрядов повышается мораль и боевые характеристики.





Как только достигнешь вражеской базы, первым делом бросай все усилия на крепость.

Дохленькие ребята, однако ввиду бросовой цены за отряд и высокую скорость передвижения будут служить под твоим началом до победного конца. Крепко стоят против вражеских копейщиков. К тому же, почему бы не создать гигантскую орду, как это сделал Саурон, и не взять врага количеством?

ЛУЧНИКИ (GOBLIN ARCHERS)

Стоимость: 200 кредитов.

Практически не уступают по цене и силе своим врагам из кампании за «хороших». Хорошо справляются со стражами гномов и воинами Лориэна, но мрут, как мухи, под копытами вражеской конницы. Стреляют на среднее расстояние.

ПАУКИ (SPIDERLINGS)

Стоимость: 300 кредитов.

Один из самых бесполезных, но в то же время дорогих гоблинских юнитов. За 300 кредитов тебе дадут десяток пауков, которые не могут похвастаться ни скоростью, ни силой удара. Если их не успеют убить лучники, можешь натравить их на вражескую пехоту. С ней они еще могут справиться.

НАЕЗДНИКИ НА ПАУКАХ (GOBLIN SPIDER RIDERS)

Стоимость: 600 кредитов.

Гоблинов, сидящих верхом на гигантских пауках, можешь считать кавалерией в кампании за «плохих». После получения следующего уровня, наездники способны переключаться между копьем и луком. Так что это в какой-то степени еще и стрелки. Кстати, они не только успешно давят пехоту противника, но и



Вот эта кучка эльфов может уничтожить среднюю армию гоблинов, и глазом не моргнув.

приходится страшной угрозой для всех вражеских лучников.

ПОЛУТРОЛЛИ МАРОДЕРЫ (HALF-TROLL MARAUDERS)

Стоимость: 450 кредитов.

Один из основных юнитов в армии гоблинов. Полутроллей-мародеров получили путем скрещивания орков и пещерных троллей. От первых им достались ум и скорость, а от вторых – сила и здоровье. Вооружены огромными пиками и защищены в прочную броню, которую не всегда пробьет даже стрела лучника Лориэна. Мародеров можно с успехом ис-

пользовать против любых типов юнитов, но особенно они сильны в битве с конницей.

ПЕЩЕРНЫЕ ТРОЛЛИ (CAVE TROLL)

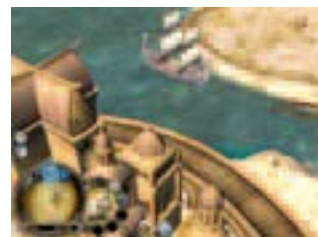
Стоимость: 500 кредитов.

За полтысячи кредитов ты получишь одного здорового тролля, которому под силу одним ударом расшвырять по окрестностям пол-отряда эльфов или гномов. Еще их можно использовать как кавалерию. Достаточно троллю пробежаться сквозь отряд врага, чтобы под его ногами погибло несколько солдат.

ГОРНЫЕ ГИГАНТЫ (MOUNTAIN GIANT)

Стоимость: 1000 кредитов.

Огромные, мощные и дорогие. Чертовски дорогие. За столь высокую цену ты получишь практически непобедимого бойца, который умеет к тому же метать булыжники. Необычайно полезен при разрушении вражеских зданий и против отрядов лучников.



ОГНЕННЫЕ ДРАКОНЫ (FIRE DRAGON)

Стоимость: 2000 кредитов.

Самые мощные и загадочные существа. Достаточно сказать, что сталкиваться с ними придется нечасто. Не имеют каких бы то ни было слабых сторон и могут задать взбучку любому отряду врага. Единственное разочарование – это их непомерная цена.

Герои гоблинов в игре: Король Гоблинов (Goblin King), Шелоб (Shelob), Дрогот, Повелитель Драконов (Drogoth the Dragon Lord).

ЛЯПЫ

В книге и в фильме неоднократно говорилось, что пещерные тролли не переносят солнечного света и тут же обращаются в камень. Но в игре и полутролли, и тролли, и простые гоблины ходят под палящим солнцем как ни в чем не бывало. Единственное, что иногда оправдывает сей ляп, это резкое понижение яркости экрана, когда армия Тьмы переходит в атаку. Типа, могущество Саурона затмевает даже солнце!



MARC ECKO'S GETTING UP: CONTENTS UNDER PRESSURE

ПУЛЬС БОЛЬШОГО ГОРОДА

Текст: Иван "Tordoss" Закалинский

Не так-то просто быть авторитетом в этом мрачном городе, стены которого и так сплошь испещрены граффити, а хорошо вооруженные полицейские дено и ночью рыщут по улицам в поисках «свободных художников» вроде тебя. Но ничего, мы им покажем – твоё имя будет красоваться на каждом здании! «Бомбисты» стен выходят на тропу войны, и ты должен стать лучшим из них. Миссия сложна, но выполнима.



расправишься с конкурентами и выберешь лучшее место для своего произведения, останется только встряхнуть баллончик и начать творить.

ГРАФФИТИ МАСТЕР-ФЛОМАСТЕР

А ты думал, одним баллончиком будешь работать? Freeform Challenges заставят тебя использовать маркер, плакаты и даже малярный валик, дабы оставлять своё имя на дверях, машинах и витринах магазинов. Времени на это обычно выделяют очень мало, а очков дают немного, так что специально искать Freeform Challenges необязательно.



к неокрашенной части рисунка. Следи за временем и не заостряй внимание на деталях – слабо закрашенные области не повлияют на финальный результат. Учти, что если ты оторвешься от работы, время, выделенное на нее, не остановится: постарайся как можно быстрее разобраться с появившимися проблемами и вернуться к делу. Запомни, максимальное количество очков ты получишь, если нарисуешь граффити на самом видном и труднодоступном месте (heaven spot), при этом не оставишь ни одного потека (no drips), нанесешь самую большую надпись (go big) и уложишься во время (time).



FAQ

А Мне понравилась музыка из игры. Где ее скачать?

А Лезь в директорию Marc Ecko's Getting Up, там выбери папку «engine», а в ней – «music». Все композиции имеют расширение «.mus» и без проблем проигрываются Winamp'ом.

А У меня ЖК-монитор. Как выставить в игре разрешение 1280x1024?

А Открывай «блэктоном» файл default_pc.cfg из директории «engine», ищи строку «res=(число)» и замений прописанное там число на 1280.

А Кто такой Марк Экко?

А Марк Экко – известный дизайнер и модельер, его одежда популярна во многих странах.

А Кто такие Legends, чьи граффити главный герой с таким удовольствием фотографирует?

А Legends – это реально существующие мастера граффити, которые дали свое согласие на участие в игре.

А Как лучше драться в представителях Silver Guard?

А С ними лучше вообще не связываться. Если есть возможность – на всех парх пробегай мимо или же старайся незаметно их обойти.



Первое, что должен уметь свободный художник, – это уметь передвигаться по уровню. Не просто бегать и прыгать, но залезать на карнизы, карабкаться по увитой плющом стене, ходить по узким подпотоочным балкам. Второе – уметь драться, используя в качестве средства нейтрализации врагов не только кулаки, но и подручные предметы. А уж как только ты

ПРАВИЛА ХОРОШЕГО РИСУНКА

Проще всего начинать рисунок с правого верхнего угла, постепенно сдвигаясь в нижний левый угол. Ни в коем случае не придерживай баллончик над одним местом – ты ведь не хочешь, чтобы твоё произведение испортили потеки краски? Не забывай периодически встряхивать баллончик. Чтобы не тратить лишнее время, делай это, когда передвигаешься



■ Начиная рисовать сверху справа, постепенно передвигаясь в нижнюю левую часть.

БЫСТРО ИЛИ МЕДЛЕННО?

Через некоторое время игра предоставит тебе возможность рисовать быстрее, однако и потеки будут образовываться гораздо чаще. Чтобы их избежать, постоянно двигай рукой, не задерживаясь в одном месте ни на секунду. В принципе, после двух-трех испорченных граффити ты привыкнешь к такому «экспресс-методу». Разве что для особо крупных и сложных рисунков имеет смысл темп несколько сбавить.



МАЛЯРНЫЙ ВАЛИК

Довольно сложный в освоении инструмент, который часто оставляет на стене потеки. Чтобы быстро и качественно рисовать граффити валиком, крась им строго «по уровням»: начинай с

самого верха, затем зажди правую кнопку мыши и быстро иди налево. Дойдя до края граффити, опускайся на уровень вниз и также иди вправо. Закончи свой рисунок на нижнем уровне, передвигаясь к левому краю. Будь уверен, с такой тактикой точно забудешь про потеки.

НА СТРАЖЕ ПОРЯДКА

Безнаказанно разрисовывать город у тебя не получится. Стены Radius City находятся под постоянным надзором рабочих, охранников, видеокамер и прожекторов. Даже мирные жители, заметив парня, который пачкает их дом краской, побегут за представителем правопорядка. Да и вражеские банды «бомбистов» не дадут расслабиться. Ничего, у нас есть, чем их порадовать.



ХОРОШО ПОСТАВЛЕННАЯ ДРАКА

Ты не терминатор, так что долго стоять под ударами противника не получится, равно как и постоянно блокировать их: лучше просто перекатиться в сторону, нажав кнопку «Е» вместе с одной из клавиш движения. Ну а уж после этого вскакивай на ноги и бей врага, желательно комбо-ударами (нажав, к примеру, «вперед-вперед-левая кнопка мыши»). Учти, однако, что на каждую «комбу» тратится специальная энергия (синяя полоска на экране), пополнить которую можно только нанесением обычных ударов. Новые приемы открываются по мере прохождения игры. Почаще заглядывай в меню «Unlocks».



ВРАЖЕСКИЕ БЛОКИ

Если во время боя противник блокирует твою атаку, будь готов к тому, что он тут же перейдет в наступление. Чтобы не



■ Чтобы освободиться из захвата противника, быстро жми на левую и правую кнопки мыши.

получить по самое не балуй, перекачивайся в сторону и продолжай дубасить неприятеля сразу после того как он отобьет твой меткий пинок. Особо опасайся вооруженных врагов – они способны повалить тебя на землю и хорошенько отпнуть.

УРОВЕНЬ ТЕБЕ В ПОМОЩЬ

Пользуйся особенностями ландшафта. Если драка происходит рядом с обрывом, не гнушайся скидывать в него врагов крепким ударом или броском после захвата. А если рядом стоит горящая бочка, обязательно толкни на нее врага. Сам только смотри не попадись в эту же ловушку.



ГРУППОВАЯ ПРОГРАММА

В драке с несколькими врагами одновременно следует помнить несколько правил.

Не давай себя окружить – постоянно перекачивайся из оцепления. Старайся одним ударом попасть по нескольким рядом стоящим врагам. Даже не думай о том, чтобы кого-нибудь захватить. Пока ты пытаешься перебороть врага, трогать тебя никто не будет, но как только ты в него хорошенько вцепишься, будь готов получить удар в спину.



ОГНЕМЕТ

Где-то к середине игры у тебя появится возможность использовать баллончик аэрозоля в качестве огнемета. Однако пользы от этого почти нет – горящие враги хоть и выходят из боя, но повреждения получают минимальные, а вот времени на подготовку импровизированного огнемета у тебя уйдет много. Пока ты чиркаешь зажигалку, враг успеет крепко тебе врезать. К тому же, если нанести удар по горящему противнику, он моментально потухнет и продолжит нападение.



СТЕЛС

Врагов не всегда удастся одолеть молодецким наскоком – ближе к концу игры ты будешь все чаще сторониться драк, прибегая к скрытному прохождению. Прежде всего, научись

ЗАЧЕМ НУЖНЫ ОЧКИ?

Заработанные очки не только увеличивают твой уровень «свободного художника», но и открывают разные бонусы, вроде арт-рисунков из игры или персонажей, за которых можно сражаться на специальной арене. Кроме чисто эстетических бонусов, есть и более полезные «плюшки», вроде новых комбо-ударов или увеличенной атаки оружием.



БЕЗ СУЕТЫ

Попав в безвыходное положение, не торопись выбирать пункт «Restart» в главном меню – сделав это, ты начнешь уровень сначала. Чтобы продолжить игру с последнего чекпойнта, прыгни с какого-нибудь высокого места или дай себя хорошенько избить врагу. Главный герой умрет, и ты сможешь спокойно вернуться к точке сохранения.



■ Сияющими окружностями отмечаются те места, где нужно нанести граффити.

тихо передвигаться – зажми «Shift» и укрывайся от взгляда врагов за заборами, бочками и прочими препятствиями. Чтобы по-тихому вывести врага из строя, подойди к нему вплотную и одновременно нажми левую и правую кнопки мыши. Если же противник движется, зажми «пробел» и кликни левую кнопку мыши.

Хотя я бы посоветовал вообще не связываться с охранниками – почти всегда можно выучить маршруты их патрулирования и вовремя прошмыгнуть у них за спиной.



КАМЕРЫ И ПРОЖЕКТОРЫ

Портить жизнь будут не только охранники, но и камеры с прожекторами. Принцип действия у них один – по земле шарит широкий круг, в который игроку лучше не попадаться. Если ты окажешься в поле зрения камеры, она сначала секунд пять будет на тебе фокусироваться и лишь затем включит тревогу, на которую сбегутся охранники. А вот если ты попадешь в луч прожектора, готовься поймать изрядную долю свинца из крупнокалиберного пулемета.

Таким образом, если ты занят граффити и видишь, как к тебе приближается пятно света или желтый круг камеры (его можно увидеть, нажав кнопку «F»), лучше повремени с художеством и отбеги в сторону, переж-

дав опасность там. Здоровье важнее, чем очки за успешное выполнение рисунка.



■ Сброшенный с возвышения враг получает массу повреждений.

ВОТ ОН ГДЕ!

Если тебя заметили, не торопись грузить уровень заново. С тремя врагами, вроде рабочих или парней из Vandal Squad, тебе под силу управиться. А вот если против тебя выступит группа полицейских из ССК, настоятельно рекомендую ку-

да-нибудь сбежать. Лучше всего – забраться повыше, причем так, чтобы тебя не было видно снизу. Наверх за тобой вряд ли кто полезет, и, побегав немного вниз, охранники разойдутся по местам – после этого ты сможешь продолжить свое дело.



ИССЛЕДУЙ УРОВЕНЬ

По каждому уровню разработчики раскидали множество секретов: рисунки знаменитых мастеров граффити, уникальные изображения (которые не отображаются при нажатии на кнопку «F») и, что самое главное, улучшающие характеристики предметы. В темном углу можно отыскать баллончик с аэрозолем, который увеличивает время рисования между встряхивания-

CHEATS

Коды вводятся в специальном меню. Чтобы отключить тот или иной чит, просто набери его еще раз.

- marcuseckos – бесконечное здоровье;
- flipthescript – бесконечная энергия для ударов;
- babylontrust – максимальное здоровье;
- vancedallister – максимальная энергия;
- workbitches – все арены для драк;
- stateyourname – все персонажи;
- shardsofglass – все граффити в black book;
- dogtags – все боевые апгрейды;
- sirruly – весь концепт-арт;
- grandmacella – все треки для iPod;
- ninesix – все страницы с легендами граффити;
- ipulator – все уровни;
- dextercrowley – все видео-ролики.

ЭНЦИКЛОПЕДИЯ

GamePost

Незаменимый
помощник
при выборе
игры



Описание:

Глубокий геймплей The Battle for Middle-Earth во второй части стал еще увлекательнее, а масштабы битв за Средиземье – еще глобальнее: теперь сражения происходят и на море! Постройте свой замок, окружите его крепостными стенами и защищайте его, создав своего собственного героя.

LotR: Battle for Middle-Earth 2
Collector's Edtn (EURO)

Жанр:

\$45.99

Strategy



Описание:

Разработчики Guild Wars взяли все лучшие черты из других MMORPG и смешали их таким образом, что вы забудете обо всем том, что до сих пор раздражало вас в многопользовательских играх. Вы можете встретить новых друзей в городах и крепостях, сформировать партию и тут же отправиться выполнять задания вместе. В вашей партии всегда будет копии карты квеста.

Guild Wars Special Edition (EURO)

Жанр:

\$79.99

RPG



Описание:

Age of Empires III погрузит вас в атмосферу XVI-XIX веков. Вам предстоит строить собственную империю, колонизировать и завоевывать Северную и Южную Америку и участвовать в эпических войнах. Невиданный уровень реализма и великолепно отображенное культурное разнообразие поражают даже самых утонченных эстетов.

Age of Empires III

Жанр:

\$79.99

Strategy

САМАЯ ПОЛНАЯ ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРАХ

* Огромное
количество
скриншотов

* Исчерпывающие
описания

* Возможность
посмотреть
внутренности
коробок

Играй
просто!
GamePost



Тел.: (495) 780-8825
Факс.: (495) 780-8824

www.gamepost.ru



CRASHDAY

КУРС ВОДИТЕЛЯ-МАНЬЯКА

Текст: Иван "Tordoss" Закалинский

Моторы ревут, пушки выплевывают килограммы свинца, в воздухе стоит запах выхлопных газов, жженой резины и плавящегося металла – как во всей этой суматохе вырвать пальму первенства из рук противника? На самом деле все даже проще, чем ключ зажигания провернуть. После прочтения нашего «Курса водителя-маньяка» твоим противникам дорога на автомобильное кладбище будет открыта.



Использовать ручник можно тогда, когда ты знаешь, что при скольжении ударишься боком о другого гонщика или заграждение. В этом случае неуправляемое скольжение прекратится, и ты сможешь продолжить путь. В любой поворот входи мягко и плавно. Если тебе нужно, скажем, свернуть налево, прижми к правому краю дороги и выворачивай руль не слишком резко, чтобы не потерять контроль над машиной.

ЗАНОС



Старайся не делать резких движений на плохой дороге – выехав на траву или грунт, ты можешь запросто потерять управление. Если уж тебя начало нести в сторону, сбавь скорость и дай машине выровняться, после чего смело дави на газ и выезжай обратно на трассу. Можешь воспользоваться нитро, но не переусердствуй – когда машина несется с таким ускорением, ею очень трудно управлять.

АПГРЕЙДЫ



На вырученные за гонку деньги обязательно покупай для машины апгрейды. Учитывай, какие соревнования ждут тебя впереди, и уже в зависимости от них решай – нужна тебе, скажем, подвеска для скорост-

ного заезда или же для гонки по бездорожью. Не советую приобретать визуальные навороты – смотрятся они, конечно, здорово, но практической ценности не несут. А денег в игре и так немного.

Обязательно покупай новые виды оружия сразу после того как они станут доступны. Тем самым ты значительно облегчишь себе жизнь не только во время wrecking match, но и в некоторых других видах состязаний.

НОВЫЙ СТАЛЬНОЙ КОНЬ



Когда у тебя осталась пара гонок до нового этапа чемпионата, не спеши тратить деньги – побереги их на новую машину, которая обязательно станет доступной после прохождения очередного этапа. Если не сменишь транспорт, играть дальше будет довольно сложно, так что своевременно обновляй свой гараж. Хранить старые машины не имеет никакого смысла, так что без угрызений совести продавай их.

КАК ПРОЕХАТЬ ПО БЕЗДОРОЖЬЮ



Во время гонок Point-to-point готовься к тому, что тебе придется постоянно срезать углы и ездить вне трассы. Если ты будешь слепо следовать изгибам дороги, вовремя до финального чекпойнта ни за что не добе-

FAQ

Мне надоело, что уже который раз подряд гонка начинается с одной и той же композиции. Что делать?

А Попробуй нажать «F1». Тем самым ты переключишься на следующую песню, может быть, она придется тебе по вкусу.

А Crashday мне что-то очень сильно напоминает. Что именно?

А Игра одновременно походит на несколько незабвенных хитов 90-х – Carmageddon, Twisted Metal, Interstate '76 и, конечно, Stunts.

А Сколько времени нужно на прохождение однопользовательской кампании?

А Прохождение «сингла» займет у тебя примерно один вечер.

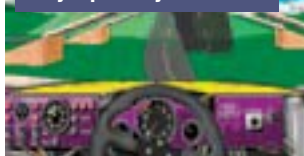
А Почему в Single Events мне доступны не все машины и апгрейды?

А Потому что их сначала надо приобрести в однопользовательской кампании.

А Зачем нужно оружие в обычных гонках?

А Затем, что если ты пальнешь во врага, он сойдет с курса, потеряв несколько драгоценных секунд.

■ Бешеную акробатику Crashday переняла у Stunts.



решься. Конечно, по бездорожью гораздо сложнее ездить, но ради выигрыша драгоценных секунд стоит рискнуть. Не забудь поставить перед этим соревнованием подвеску для езды по пересеченной местности. И не налегай на закись азота, если, конечно, не хочешь потратить управление автомобилем.

ОСОБЕННОСТИ ОБРАЩЕНИЯ С БОМБОЙ



Смотрел фильм «Скорость»? Тут расклад похожий. Тебе на крышу установили бомбу – она взорвется, если ты будешь слишком медленно ехать. Соблюдая некоторые простые правила, ты сможешь без проблем доехать до финиша. Прежде всего, не разгоняйся. На большой скорости гораздо сложнее управлять машиной, а первое же столкновение может повлечь полное торможение, а значит – подрыв бомбы. Езжай со скоростью лишь ненамного превышающей минимальную. Если все-таки пришлось

резко затормозить, тут же включай нитро, дабы как можно быстрее набрать скорость. Не стесняйся подрезать противника: если он врежется в какое-нибудь дерево, у тебя одним оппонентом станет меньше.

САЛОЧКИ



Участвуя в соревновании Pass the Bomb, следи за временем. С самого начала старайся отобрать у противника бомбу и гоняй с ней от врагов, пока таймер не перешагнет порог десяти секунд до взрыва. С этого момента начинай активно выбирать жертву. Высока вероятность, что этот несчастный уже не успеет никому передать начиненный тротилом подарок. Учти, что для победы тебе придется, как минимум, раза три riskовать жизнью, передавая бомбу врагу перед самым взрывом. Отсиживаясь в сторонке от основных боевых действий, ты никогда не займешь призовое место.

Помни, что бомба передается при любом столкновении. Просто обгони противника (машина с бомбой на крыше едет немного быстрее остальных) и резко затормози. Врезавшись в тебя, противник волей не волей станет счастливым обладателем 10 килограмм тротила.

УБЕЙ-ИХ-ВСЕХ



Перед Wrecking Match обязательно залей в меню апгрейдов и установи все доступное оружие. Если остались деньги, имеет смысл вложить их в броню. Параметр Crashpower не столь важен – до столкновений лоб в лоб можно просто не дожить. Во время боя старайся зайти противнику в бок, а еще лучше – в хвост. Не забывай использовать ручник, если необходимо резко развернуться. Оказавшись нос к носу с врагом, осыпай его пулями из минигана и посылай вперед ракету, после чего тут же сворачивай в сторону, дабы уклониться



СВОБОДА ТВОРЧЕСТВА

Crashday хоть и является аркадой чистойшей воды, но обладает очень специфической физической моделью. Честно говоря, автору этих строк потребовался не один час для того чтобы привыкнуть к управлению здешними транспортными средствами. Что уж говорить про выполнение сложных акробатических трюков! Если стандартные трассы покажутся тебе чересчур сложными, запусти встроенный редактор уровней и создай собственный тренировочный плацдарм – разработчики не предусмотрели tutorial. Кроме того, как показала практика, обучаться новым трюкам на трассах своего же производства куда проще, нежели на стандартных.





от снарядов противника. Учти, что у ракет есть ограниченная способность к самонаведению. Не вздумай оказаться в окружении машин противника – ты не протянешь и десяти секунд. Если несешься в сторону нескольких оппонентов, в качестве цели выбирай крайнего – запускай в него ракету и сворачивай вбок, чтобы не дать себя окружить.

АКРОБАТИКА ПЕРВОГО КЛАССА



Тысячи очков за один трюк – не проблема, если знать, как лучше выполнять тот ли иной финт. Прежде всего, не разменивайся по мелочам. Вместо того чтобы совершить пяток прыжков на каких-нибудь ухабах, лучше поищи хороший трамплин, хорошенько разогнись и удиви зрителей красивым полетом. Взлетев к небу, совершай обороты вокруг своей оси только тогда, когда ты уверен, что успеешь «докрутиться» перед приземлением.

С УЛЫБКОЙ НА КРЫШЕ



Суть местного аналога Capture the Flag состоит в том, что обе команды охотятся за улыбающимся шариком, который они должны провезти через несколько чекпойнтов. Шарик отмечен на карте, так что найти его проблем не составит. А вот провезти трофей через чекпойнты будет непросто – достаточно одного столкновения с чужой машиной, чтобы желтая рожица перешла в руки противника.

Старайся сам контролировать ситуацию – даже если рожица находится у твоего собрата по команде, смело выезжай парню



Никогда не подставляй свое самое уязвимое место – хвост – противнику.

Тщательно изучай уровень – почти на каждой карте есть последовательная серия прыжков, проделав которые, ты сможешь получить просто невероятное количество очков. Как правило, такие участки карт состоят из следующих один за другим трамплинов. Кроме того, на любом уровне есть уникальные прыжки, за которые дают внушительные бонусы – найдя их, ты гарантировано обеспечишь себе победу. Кстати, учти, что за каждое восстановление машины с тебя взимают штраф в 2000 очков – старайся всегда приземляться на все четыре колеса.

в бок. Поверь мне, ты сможешь гораздо разумнее распорядиться желтым «смайликом». Если трофеем располагает противник, аккуратно в него врежься (только не лоб в лоб) и быстро удирай в сторону, активируя нитро. Причем не обязательно ехать к очередному чекпойнту – сначала надо смотаться от врагов. Если же ты проворонил автомобиль чужой команды с трофеем на крыше, не пускайся вдогонку, а лучше поспеши к следующей контрольной точке, чтобы прямо около нее перехватить машину противника.

КРИСТИНА



НИКА

ТЁТА ПОЛЯ



ДИАНА



В УНИКАЛЬНОМ ТЕЛЕВИЗИОННОМ ПРОЕКТЕ

НАСТОЯЩИЙ МУЖЧИНА

ОН УЗНАЕТ,
ЧТО ЧУВСТВУЕТ
ЖЕНЩИНА...

С 14 АПРЕЛЯ
КАЖДУЮ ПЯТНИЦУ

20:00



SWAT 4: THE STETCHKOV SYNDICATE

«Я СКАЗАЛ ЛЕЖАТЬ!»

Текст: Александр Олбут

Дополнение к лучшему тактическому шутеру 2005 года пораждает поклонников **SWAT 4** не только новыми миссиями, но также существенно разнообразит геймплей, открывая еще больший простор для тактики. Данное руководство рассматривает все новшества аддона и описывает наиболее сложные моменты прохождения.



ЭЛЕКТРОННЫЙ МОЗГ

Искусственный интеллект противников значительно улучшился. Враги стали стрелять более точно и вести себя намного осторожнее. Не стоит игнорировать подглядывающее устройство Opticwand – враги открывают огонь на поражение после первого же скрипа двери.

Сам понимаешь, что ждет тебя на высоком уровне сложности, когда использовать огнестрельное оружие приходится очень аккуратно (как и раньше, убийство преступников не приветствуется).

В **SWAT 4** ты мог обезоружить врага и заставить его сдаться, после чего спокойно продолжить зачистку помещения. Теперь необходимо сразу же арестовывать каждого негодяя. Нет никакой гарантии, что поднявший вверх руки террорист не поднимет с пола свою пушку (или достанет запасной пистолет). Последствия таких «подлянок», думаю, объяснять не требуется. Повязывай противников сам или поручай эту работу своим товарищам.

Отрадно, что братья по оружию тоже поумнели, но не так сильно, как террористы. Сопратники научились более грамотно использовать травматическое и газовое оружие (раньше разницы между ним и огнестрельным они не замечали), стали меньше суетиться и четче выполнять приказы.

ИЗМЕНЕНИЯ В ГЕЙМПЛЕЕ

Улучшенный искусственный интеллект, расширенный арсенал вооружения и возможность выполнять поставленные задачи более синхронно, нежели в оригинальном **SWAT 4** – вот список основных изменений аддона, которые преобразили геймплей игры. Разберем каждый пункт подробно.



FAQ

Говорят, что опять получил не сюжет, а набор миссий.

А В столь серьезном тактическом шутере сложно построить сильную сюжетную линию. Все уровни объединены историей о нелегальных поставках оружия и наркотиков синдикатом Сетчковых. В конце игры мы поймем его главарей.

В Есть что новенького в многопользовательской игре?

А Новый режим «Облава», добавлена поддержка голосовой связи.

В Появилось ли еще какое-нибудь не смертельное оружие, аналогичное дробовику или пейнтбольному ружью?

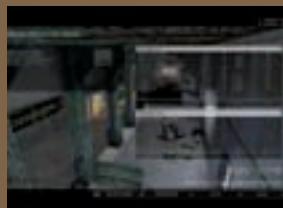
А Нет, только шокер «Кобра» и гранатомет, способный стрелять резиновыми снарядами.

В Изменились ли правила начисления очков?

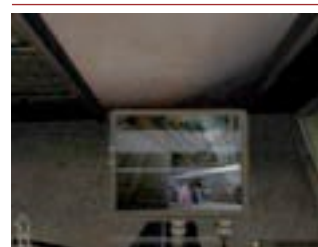
А Нет, не изменились. Правда, в отдельных миссиях появились дополнительные штрафы.

В Необходимо ли наличие оригинальной игры для установки дополнения?

А Да, без нее никак. В России **SWAT 4** и дополнение к нему официально выпускает компания «СофтКлуб».



ОРУЖИЕ И ЭКИПИРОВКА



Гранатомет НК 69. Заряжается обычным или травматическим снарядом. Поражает сразу несколько близко расположенных целей, однако его главным недостатком является малое количество зарядов. Честно говоря, абсолютно бестолковая штука.

FNP-90. Хороший пистолет-пулемет, обладающий ураганной скорострельностью и приличной точностью. Но небольшой боезапас (всего две обоймы по пятьдесят патронов) – плата за эффективность.

Colt Car. Снайперская винтовка стреляет в полуавтоматическом режиме. При необходимости ею можно запросто пользоваться и в ближнем бою (например, при зачистке коридоров), но толку от нее гораздо больше на дальних дистанциях.

Cobra Stun Gun. Полноценная замена тазеру. Два заряда вместо одного, в остальном эта пушка ему полностью идентична.

M19 Pistol. По сути, тот же Desert Eagle. Легендарный крупнокалиберный пистолет израильского производства теперь есть и у наших бойцов. Мощный и точный ствол, который даже броню пробивает с первого же выстрела.

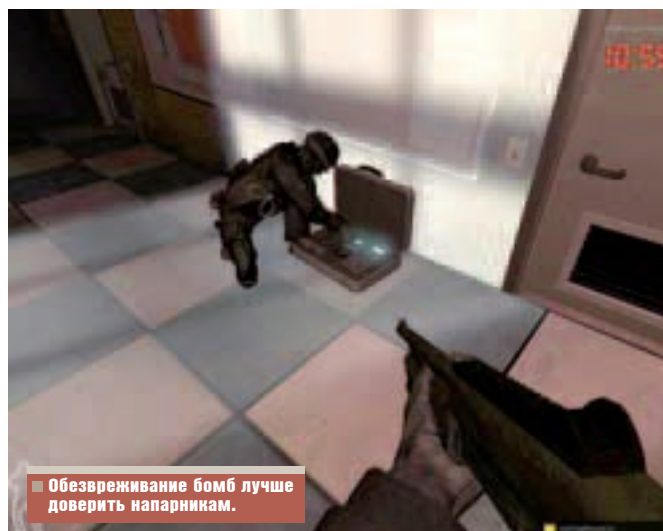
Кулак. Бить прикладом мы так и не научились, зато сильно возникающему заложнику теперь можно отвесить нехилую оплеуху, чтобы мигом «привести его в чувство». Мы обнаружили одну интересную особенность этого удара. Если достать «Кобру» и нажать клавишу «В» (именно она отвечает за удар кулаком по умолчанию), оружие выпустит мощный электрический заряд, при

этом боезапас останется неизменным.

Подсумок. Позволяет хранить две дополнительные обоймы для основного оружия. Незаменимая вещь в последних двух миссиях кампании.

Люминофор. Своеобразный маячок, которым можно отмечать защищенные комнаты. Помогает ориентироваться, пока миссия еще детально не изучена.

Ночное видение. Жаль, что толку от этого прибора почти нет: он выдает слишком плохую видимость (уж лучше с обычным фонариком бегать), да и темных локаций в игре раз-два и обчелся. Реально может пригодиться только в подвале министерства (четвертая миссия).

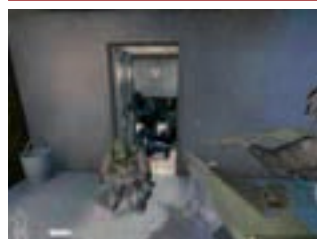


ЦЕНТР «ФАНТАЙМ»



Самый первый уровень почти что тренировочный. Противников наберется не больше десятка, да и сдаются они без всяких проблем. Преступники засели в двухэтажном доме. Советую не заходить в парадную дверь, а обойти здание по периметру и проникнуть внутрь через черный ход. Обратите внимание, что одна из наших целей – не дать преступникам избавиться от части наркотиков (улицы уничтожают в уборной). Действовать нужно быстро, в противном случае из итогового рейтинга вычтут пять баллов.

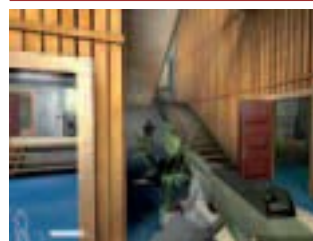
ЦЕНТР «СЕСТРЫ МИЛОСЕРДИЯ»



Сначала полностью зачищаем первый этаж. Наиболее проблемное место – кухня, куда ведут аж три двери. Прикажи двум группам использовать газ и войти в первые две. Сам же

займись третьей. Враги хорошо вооружены, но не агрессивны, поэтому почти сразу должны сдаться. За вторым этажом следят снайперы и регулярно докладывают о перемещениях подозреваемых. Там расположены две смежные комнаты и душевая с раздевалкой. Туда нужно в обязательном порядке закинуть гранаты.

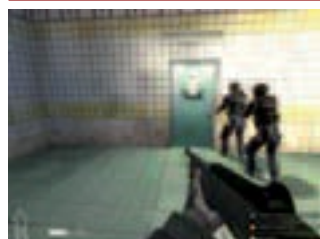
КОНЦЕРТНЫЙ ЗАЛ



Разминка закончилась, нас ждет одна из самых сложных миссий в игре. Необходимо быть очень внимательным, просматривать каждую дверь. По-максимуму экипируй команду газовыми гранатами. Первым делом разберись со сценой и залом, после чего отправляйся за кулисы и зачищай все подсобные помещения. Дальше идут офисы, где действовать значительно сложнее. В уборных могут прятаться сразу двое преступников, вышибай двери в таком случае зарядом C2. На втором этаже тяжелее всего придется в кафе – за барной стойкой и на кухне наверняка будут прятаться враги. К счастью, почти все помещение кафешки просматривается снайпером, поэтому ты будешь полностью проинформирован о ситуации внутри.



СИНХРОННОСТЬ ДЕЙСТВИЙ



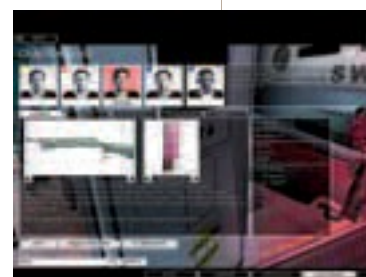
Как и в *Tom Clancy's Rainbow Six 3: Raven Shield*, теперь обе группы могут одновременно проникать в одно и то же помещение из разных дверей. Зажимаем левый «Ctrl», после чего отдаем приказ одной группе, затем другой. В нижней правой части экрана должна появиться надпись «выполнить». Эту команду следует отдать обеим «двойкам» одновременно.

МИССИИ

Расположение преступников и заложников, равно как и их количество, меняется при каждом новом старте миссии. Посему пошаговую инструкцию дать не получится. Зато каждый уровень по-своему уникален, к каждому можно подобрать «ключик».

НЕ ТЕРПИМ ЛЕГКИХ ПУТЕЙ

Оригинал при должном упорстве реально было пройти и на «элитном» уровне сложности. Можно ли осилить дополнение при самом тяжелом раскладе? Запросто! Взять хотя бы последнюю миссию. Противники даже не думают сдаваться, но, как ты знаешь, применять огнестрельное оружие – дело очень рискованное. Прибьешь кого без предупреждения, вычтут из финального счета тучу очков – считай, миссия провалена. Дробовик Benelli Nova HD, используемый мной в большинстве миссий, идеально подходит для решения таких проблем. Не забудь раздать эти пушки всей команде.

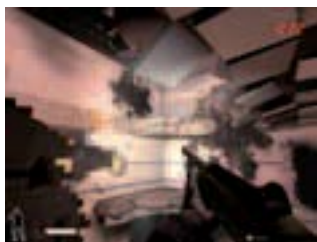


EASTER-EGGS

В дополнение все «пасхалки» перекочевали прямиком из оригинала. Ты можешь встретить игровые автоматы с рекламой *Freedom Force vs. Third Reich* и картонные декорации с изображением Джулии из *Tribes: Vengeance*. Обе игры, что неудивительно, были разработаны Irrational Games.



МИНИСТЕРСТВО



Сложнейший уровень. Нам нужно не только обезвредить отлично экипированных и рассредоточенных по всем комнатам врагов, но и успеть разминировать шесть бомб. На все про все у нас есть лишь 15 минут! Бомбы расположены на первом и втором этажах, именно их и будем зачищать в первую очередь (не обращай внимания на гражданских, вяжи их после того, как обезвредишь все устройства и таймер остановится). Расположение взрывных устройств меняется при каждом новом старте миссии. Планировка первого этажа довольно проста, а вот на втором располагаются офисы, помещения с архивами и даже кухня. Во многие комнаты ведут по две двери, так что новая функция синхронного выполнения приказов придется весьма кстати. Разминировав все бомбы и зачистив верхние этажи, следует спускаться в подвал. Однако будь осторожен: некоторые преступники за прошедшее время могли подняться на уро-

вень выше и занять позиции в ухе проверенных комнатах.

НАРКОЛАБОРАТОРИЯ



Трудностей возникнуть не должно. Как и в первой миссии, огибай здание по периметру, заходи через разрушенную стену. Обрати внимание на нишу в уборной – там обычно прячется один из заложников. На первом этаже есть длинный коридор, переходящий в большой зал. Это, пожалуй, самое сложное место, хотя враги почти не сопротивляются и порой сдаются от одного лишь предупреждения. Не забудь обойти дом со всех сторон, так как некоторые подозреваемые могут прятаться на улице.

СТАНЦИЯ «ФЕН-СТРИТ»



Описание задания: произошла перестрелка между двумя группировками, одна из них вооружена автоматическим оружием, другая – пистолетами. Надо разобратся.

Относительная легкость прохождения компенсируется большим количеством преступников (около двадцати). Тесных и узких комнат почти нет, зато есть просторные помещения и длинные холлы. В таких местах противникам нереально устраивать на нас засады, однако не стоит забывать про лестничные пролеты, где твоя команда может стать легкой добычей.

В самом начале уровня ты можешь пойти налево и встретиться с первой группой преступников либо направо и обнаружить вторую. Также нельзя ни одному противнику позволить скрыться. В противном случае из твоего финального рейтинга отнимут пять очков. Приходится выбирать между аккуратностью и скоростью.

СКЛАД СТЕЧКОВА



Поначалу все легко, потом становится чрезвычайно сложно. Второй этаж надо быстро взять под свой контроль – здесь расположены офисы, где засело множество противников. Спускаться на первый уровень следует по лестнице, которая находится справа от входной двери.

Подельники Стечкова рьяно охраняют своего главаря, поэтому тебя ждет серьезное сопротивление. Сам же Кирилл на поверку оказывается далеко не таким сильным, как его брат Тодор. Однако перед схваткой с «боссами» тебе придется осмотреть сами склады. Враги могут прятаться внутри некоторых контейнеров и в отдельных кабинках, расположенных по углам ангара. Преступники наверняка агрессивны, открывают огонь лишь заведя нас – в общем, сражаются до последнего.



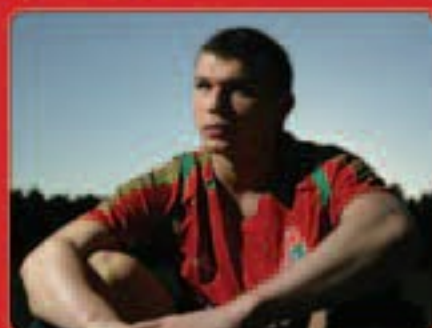
■ В финальной миссии проверяй каждый контейнер.



НОВАЯ ИГРА

“ФУТБОЛЬНЫЙ МЕНЕДЖЕР”!

СОЗДАЙ СВОЮ КОМАНДУ ИЗ РЕАЛЬНЫХ ИГРОКОВ И ПРИВЕДИ ЕЕ К ПОБЕДЕ



ТЫ ПОЛУЧАЕШЬ \$135 МИЛЛИОНОВ

на приобретение игроков российской премьер-лиги при регистрации на сайте www.total-football.ru.

Игра стартует с первого тура чемпионата российской премьер-лиги и завершается матчем 30-го тура.

Твоя команда должна состоять из 11 основных игроков, 4-х запасных и главного тренера. Количество денег в команде не ограничено. Стоимость команды на весь сезон - \$4,80.

Подробности на сайте www.total-football.ru

Играть можно с помощью мобильного телефона на wap.total-football.ru

ПРИЗЫ

По итогам недели (апрель, май, июль, август, сентябрь, октябрь, ноябрь) приз получает лучшая команда данного периода. Также присуждается лучшая команда по итогам каждого тура чемпионата российской премьер-лиги. Даже на очень удачный старт не лишит вас шансов на успех!

ПРИЗЫ

**ГЛАВНЫЙ ПРИЗ – ПОЕЗДКА НА
ФИНАЛ ЛИГИ ЧЕМПИОНОВ 2006/07**

КОДЫ



The Elder Scrolls IV: Oblivion

Во время игры клавишей «~» (тильда) открываем консоль и набираем:

- help – выводит список некоторых базовых команд;
- tgm – бессмертие;
- tcl – режим прохождения сквозь стены, также он позволяет тебе летать;
- psb – получить все заклинания;
- modpcs skill X – повысить выбранное умение (skill) на заданное количество очков (X);
- modpca attribute X – повысить выбранный атрибут (attribute) на заданное количество очков (X);
- showbirthsignmenu – позволяет поменять свой знак рождения;
- showclassmenu – позволяет поменять класс;
- sexchange – позволяет сменить пол (жаль, но графически это не отобразится);
- saqs – выполнить все имеющиеся квесты;
- player.setlevel X – изменить уровень персонажа (X), возможный диапазон – от 1 до 255;
- setpcsfamy X – получить определенное количество очков (X) славы;
- setpcsfamx X – получить определенное количество очков (X) дурной славы;
- player.setav skill/attribute X – установить для указанного умения или атрибута (skill/attribute) заданное количество очков (X);
- player.setcrimegold 0 – стражи больше не будут за нами гоняться – правда, придется выйти из зоны и заново в нее войти, чтобы чит сработал;
- kill – мгновенное убийство выбранной цели;
- unlock – отпереть выбранный сундук или дверь;

- player.additem item X – добавить в инвентарь определенный предмет (item) в таком-то количестве (X).

На перечисление всех шмоток мира **Oblivion** даже всей нашей рубрики не хватит, поэтому мы подготовили для тебя огромную таблицу на диске (смотри в разделе «Путеводитель»). Необходимо вводить шестнадцатеричный код вещи.

- player.coc location – перенестись на выбранную карту (location). Ищи на диске список всех местностей (в разделе «Путеводитель») с указанием их кодов.



Tom Clancy's Rainbow Six: Lockdown

Хочешь мгновенно получить доступ ко всем миссиям? Нет проблем! В директории игры отправляйся в каталог «data\save file» и открывай файл «lockdown.pro» любым текстовым редактором. В строчках типа «completedNormal=0» и «completedChallenge=0» заменяй нули единицами, чтобы открыть все уровни.



Cabela's Dangerous Hunt 2

Вводи следующие комбинации в меню читов:

- глаз, молния, череп, рука, ботинок – удвоить здоровье;
- рука, ботинок, череп, глаз, молния – наносить больший урон;
- молния, рука, глаз, ботинок, череп – бесконечный боезапас;
- череп, глаз, ботинок, молния, рука – быстрое восстановление.



EASTER EGGS

Несмотря на то что с момента выхода **GTA: San Andreas** почти год прошел, игра до сих пор продолжает подкидывать своим поклонникам сюрпризы. Обшаривая каждый закоулок города, фанаты раз от разу находят новые «пасхалки»...

GTA: SAN ANDREAS



И никаких пасхалок!

На мосту, который соединяет Сан-Ферро и Лас-Вентурас, расположен забавный знак – «There are no Easter-Eggs up here, go away».

Петушиный вкус

Никогда не интересовался, что написано на униформе персонала забегаловки «Cluckin' Bell»? А зря! Перепрыгни через прилавок и глянь на спину любого работника – ты увидишь двусмысленную фразу «Taste the Cock». В английском языке слово «Cock» имеет несколько значений – от «петуха» до эквивалента великому русскому слову из трех букв, которое украшает каждый второй забор.

Кинематография

Если хотя бы на две-три минуты оставить нашего героя в покое, то игровая камера переключится с Си Джея на обозрение интересных событий, происходящих в округе.

Музейные экспонаты

Во втором городе обязательно загляни в магазин Zero. Там продаются коллекционные фигурки героев других игр Rockstar – **Vice City** и **Manhunt**. А если пригладеть к витрине, то там можно обнаружить жвательную резинку с символикой Vice City.

Враги не пройдут!

Находясь на втором острове, не поленись посетить кладбище (расположено рядом с пунктом сохранения). Внимательно осматривая надгробия – и на двух из них ты увидишь логотип Rockstar, дату 1997-2004 и надпись «RIP opposition». Вероятно, разработчики имели в виду своих конкурентов, ни одному из которых так и не удалось переплюнуть **GTA**.

Достать до луны

В мире **San Andreas** ты можешь запросто «добить» до луны из снайперской винтовки. Кстати говоря, каждое попадание увеличивает или уменьшает размер небесного тела.

True Grime, вынеси мусор

Ребята из Rockstar не боятся опускать своих конкурентов чуть ли не в открытую. На железнодорожной станции Лос-Сантоса пройди к началу туннеля и подними голову – под крышей находится щит с надписью «Get rid of old rubbish fast! True Grime: Street Cleaners», что дословно переводится как «Быстро уберем старый мусор! True Grime: уличные дворники» (игра слов: crime – преступление, а grime – грязь). М-да, хо-рошенько они их «приложили»...

Galactic Civilizations II: Dread Lords

Первым делом необходимо запустить игру в режиме читов. Проще всего зайти в свойства ярлыка на рабочем столе и дописать в строке «Объект» слово «cheat». Должно получиться что-то типа этого: «C:\Program Files\Stardock\TotalGaming\GalCiv2\galciv2.exe cheat». Затем вводи следующие комбинации:

- CTRL + P** – повысить класс планеты на один пункт;
- CTRL + M** – добавить 10.000bc;
- CTRL + B** – получить battleship;
- CTRL + C** – клонировать выбранный корабль;
- CTRL + J** – завершить социальные проекты;
- CTRL + H** – отремонтировать выбранный корабль;
- CTRL + G** – изучить текущую технологию (удерживай **SHIFT**, чтобы постигнуть все сразу);
- CTRL + N** – открыть новую карту с новой расой;
- CTRL + S** – сохраниться;
- CTRL + U** – убрать туман войны;
- CTRL + T** – телепортировать корабль к месту, отмеченному курсором;
- CTRL + A** – апгрейд выбранного корабля;
- CTRL + F** – показывать FPS.



Корсары 3

Во время плавания зажди **CTRL + E**, после чего набирай приведенные коды. Что-то, а вот с чувством юмора у разработчиков полный порядок:

- have life – починить корабль;
- expri mne – дополнительный опыт;
- deneg day – дополнительные деньги;
- get me magic – увеличение повреждений, наносимых орудиями.



Godfather

Прямо во время игры жмем «Esc» и набираем указанные читы. Учти, что вводить тот или иной код можно только один раз за миссию или «жизнь».

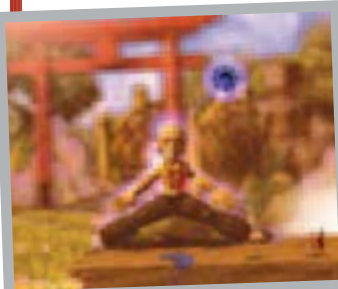
- cuneo – получить 5000\$;
- stracci – полный боезапас;
- corleone – восстановить здоровье;
- tattaglia – открыть все ролики.



Rag Doll Kung Fu

Хочешь открыть все, что только можно? Тогда лови нашу инструкцию!

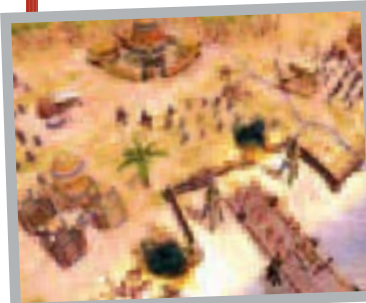
Во время прохождения первого уровня напечатай фразу "I like sticky rice" (без кавычек) и нажми "Enter". Мастер ответит "In that case let's unlock everything". Отправляйся в главное меню – ты должен получить доступ ко всем фишкам.



Empire Earth II: The Art of Supremacy

Нажми «Enter», чтобы открыть окошко чата и набирай следующие коды:

- Icheat** – включить все нижеприведенные коды;
- idontcheat** – выключить все нижеприведенные коды;
- loot** – прибавить 10.000 единиц каждого ресурса;
- punish** – выбранный юнит получает 20 единиц повреждения;
- convert** – переманить выбранного юнита на свою сторону;
- recharge** – выбранный юнит восполняет 100% энергии;
- win** – выиграть сценарий;
- toggle fog** – включить/выключить туман войны;
- sea monkeys** – режим мгновенного строительства;
- epoch up** – перейти к следующей эпохе;
- give tech** – прибавить 50 очков Технологии;
- play god** – включить/выключить режим бога.



СОБИРАЕШЬСЯ
КУПИТЬ ЦИФРОВИК?



НЕ ДЕЛАЙ ЭТОГО...

...пока не прочитаешь
лучший гид покупателя
цифровых фотокамер



ВСЕ КАМЕРЫ
В ОДНОМ
ЖУРНАЛЕ

СТАРОЕ&ДОБРОЕ



Привет. Пару номеров назад я бросил клич: «Геймеры, милые, напишите мне, все ли правильно с рубрикой «Ретро» или нет». Рад сообщить: писем от читателей пришло много. Правда, все почему-то посчитали, что раздел довел меня до депрессии, и принялись утешать. Спешу сообщить: друзья, со мной все в порядке. И спасибо за теплые слова в адрес рубрики! Приятно знать, что ее читают и любят.

Не могу не процитировать письмо от Кати М.: «Ты пишешь, мол, никому не интересно связываться со старьем, когда кругом столько крутых и красивых игр. Ну, я думаю, это не совсем так. Ведь чтобы было все то, что есть сейчас хорошего, когда-то и делалось все то «старое». И раньше было много игр, за которыми сутки подряд просиживали геймеры, много было интересного, веселого и просто развлекательного. А развлечение – то есть времяпрепровождение с удовольствием – это и есть прямая обязанность игр во все времена». Не могу не согласиться с Катей. А Андрей из Москвы честно признался: «Знаешь, я, скорее всего, никогда не стану играть в ретро-игры (только, пожалуйста, не расстраивайся и не беги в редакцию с требованием закрыть рубрику). Я обожаю читать об играх, про которые ты пишешь! Они вышли, когда мне было лет эдак шесть или я вообще еще не родился. Мне интересно узнать об играх минувших дней. Я уверен, многим людям нравится читать о шедеврах былых лет». Что ж, мнение читателя – закон для «РС ИГР». Так что продолжаем наш ретро-марафон. Если же тебе есть, что сказать мне по поводу рубрики, пиши: nemezido@gmail.com.

Иван Гусев,
ведущий рубрики



■	ЖАНР ИГРЫ
	Platformer
■	ИЗДАТЕЛЬ
	Activision
■	РАЗРАБОТЧИК
	Shiny Entertainment
■	ОБЪЕМ
	Один CD
■	ДАТА ВЫХОДА:
	1995 год

EARTHWORM JIM

ИЗ ГЯЗИ – В КНЯЗИ

Джим был обычным калифорнийским червяком. Все свободное время (а другого у него, в принципе, и не было) он проводил за одним и тем же занятием – ковырялся в земле. Иногда Джим выбирался на поверхность, но там ему не очень нравилось, поскольку местные вороны норовили его сожрать. У Джима и в мыслях не было, что однажды он станет героем. Черви вообще редкостные тугодумы.

РОЖДЕНИЕ ГЕРОЯ

Джим вылез погреться на солнышко, и был атакован вороной. Ловкий червяк сумел увернуться и быстро пополз прочь. В это время в космосе развернулось другое сражение. Злой наемник Пси-Ворон, работающий на еще более злоую Пульсирующую, Вздутую, Гнойную, Потную, Уродливую Королеву планеты Инсектика (если честно, ее

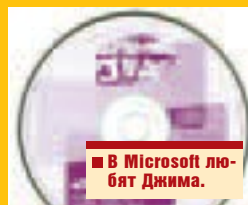
имя еще длиннее и отвратительнее!), догнал звездолет повстанцев и открыл огонь. Ему нужно было вернуть Королеве космический кибер-костюм, обладающий чуть ли не безграничной мощью. Заполучив желанный «наряд», Королева намеревалась продолжить с его помощью завоевание галактики. Похитили боевой костюм мятежники, возглавляемые сестрой уродливой правительницы, доброй и очаровательной Принцессой Как-Там-Ее-Зовут. Увы, они не сумели сохра-

нить добычу. Пси-Ворон безжалостно расстрелял звездолет повстанцев.

Джим как раз спасся от вороны и прилег отдохнуть, когда на него упал супер-киберкостюм. Что-то где-то включилось, Джим начал быстро мутировать и в считанные минуты стал большим и умным (умным для червяка, разумеется). Так родился новый супергерой. Джим случайно подслушал разговор Пси-Ворона с Королевой Инсектики и решил помочь Принцессе Как-Там-Ее-Зовут.

ДЖИМ ДРУЖИТ С WINDOWS

В середине 90-х земляной червяк Джим находился на пике популярности. Не удивительно, что корпорация **Microsoft** выбрала **Earthworm Jim** в качестве одной из первых игр для **Windows 95**. 24 августа 1995 года компания начала продавать новую операционку, а уже через три месяца была выпущена специальная версия Earthworm Jim для «винды».



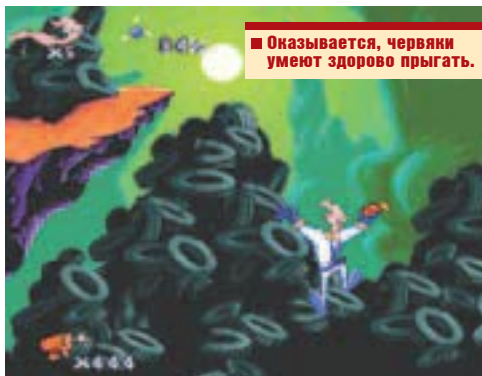
■ В Microsoft любят Джима.



■ В Earthworm Jim вечно так: либо Джим вот-вот упадет, либо на него что-то свалится.



■ Джима только что настиг пес с милым именем Фифи.



■ Оказывается, червяки умеют здорово прыгать.



■ Джим вооружен и опасен!

БЕЗУМНАЯ ИГРА

Если сюжет *Earthworm Jim* кажется, мягко говоря, странным, то геймплей игры еще более чудачковатый. На первый взгляд, мы имеем дело с обычным двухмерным платформером в духе Марио или Соника. Основные постулаты этого жанра сформулировали еще древние мудрецы: «Беги, прыгай и бей». И действительно, в *Earthworm Jim* достаточно беготни, скачков с платформ на платформу, стрельбы и мордобоя. Однако гениальный мультяшный дизайн уровней, ураганный геймплей, яркие, запоминающиеся персонажи и отменный юмор превратили незамысловатый платформер в подлинное произведение искусства. *Earthworm Jim* начинается на свалке старых машин. Червяк осваивает боевой киберкостюм. Выясняется, что в его распоряжении оказался превосходный плазма-бластер, пара выстрелов из которого навсегда успокаивают любую надоедливую ворону. Кроме того, Джим может выдергивать из суперкостюма... свою голову и бить червячьей плотью по врагам – весьма эффективное оружие. Напоминает рассказ барона Мюнхгаузена о том, как он выта-

щил себя за волосы из болота. А еще Джим научился раскручивать свою голову, превращая ее в подобие вертолетного винта. Это умение очень пригодится тебе в конце игры, когда нужно будет проникнуть в логово злой Королевы. Победив боссов первого уровня – пса Фифи и владельца свалки Чака, – наш доблестный червяк отправляется в космос. После каждой двух уровней начинается мини-игра – гонка на звездолетах. Если Джим проигрывает, он должен сразиться с Пси-Вороном. Чем дальше ты продвигаешься по игре, тем сложнее становятся схватки с ним, так что не зевай во время гонки.

БОЛЬШИЕ БОССЫ

В *Earthworm Jim* нет неинтересных боссов. Каждый из них индивидуален. Например, у кота Зло – девять жизней, как в поговорке. Динозавр Большой Брути – слеп. В лаборатории Профессора Обязьяноголового Джим сразится с

механическим цыпленком. Ну и, конечно же, нельзя обойти вниманием Боба по кличке Убийственная Золотая Рыбка. Это обычная золотая рыбка в аквариуме. Боб был бы почти беспомощным, если бы его не окружали могучие приспешники, вроде кота-монстра по имени Номер Четыре. Убийственной Золотой Рыбке нужен костюм Джима, так как он с детства мечтает о руках и ногах.

Earthworm Jim – игра сложная. Враги сильны, патронов постоянно не хватает, да и в любой момент можно оступиться и глупо погибнуть, упав в пропасть. Сохраняться, где пожелаешь нельзя, так что некоторые локации ты заучишь наизусть. Например, уровень «Кто выключил свет?», где Джим должен пробираться к выходу чуть ли не в абсолютной темноте. В платформере, где каждая ошибка ведет к неминуемой гибели, подобную миссию можно назвать невыполнимой. Другой зубодробительный уровень – тот, где Джим

ГОМЕР СИМПСОН ОЗВУЧИЛ ЧЕРВЯ



■ Каstellанета подарил Джиму голос.

Земляной червяк Джим! Он ползал под землей. Земляной червяк Джим! С небес суперкостюм упал. Джим был пожирателем грязи, Куском червячьей плоти, Но все это – в прошлом. А-ха-ха-ха-ха!

Такую вот песенку услышали телезрители 9 сентября 1995 года – на американском телевидении запустили мультсериал *Earthworm Jim*. Он был создан по мотивам одноименной игры и продержался в эфире два года. Главного героя озвучил актер Дэн Каstellанета (Dan Castellaneta), известный также по «роли» Гомера Симпсона в мультсериале «Симпсоны».

У Джима и в мыслях не было, что однажды он станет героем. Черви вообще редкостные тугодумы



■ Джим никогда не полюбит ворон.



■ Шаг в сторону – и Джим погиб.



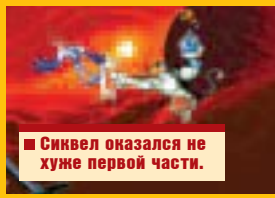
■ Через секунду холодильник упадет, и корова улетит далеко-далеко.



■ Джим был не готов к атаке снизу.

ДЖИМ ВЕРНУЛСЯ!

Earthworm Jim 2 вышел на PC в апреле 1996 года. Игра сохранила безумную атмосферу оригинала и порадовала геймеров более разнообразным геймплеем. Так, на одном из уровней платформер превращался... в изометрический шутер. Разработчики также поменяли систему управления, и в **Earthworm Jim** наконец-то стало возможным нормально играть без геймпада.



■ Сиквел оказался не хуже первой части.



■ Вот, что Джим подразумевает под выражением «Работать головой».




должен проводить домой щенка Питера, который только выглядит безобидным. Стоит его напугать, как он превращается в огромного свирепого пса и набрасывается на Джима.

ЖРИ ГРЯЗЬ!

Earthworm Jim полна забавных ситуаций. Например, если прекратить играть на полминутки, с Джима свалятся штаны, и он скорчит такую рожицу, что просто нереаль-

но не рассмеяться. А чего стоит битва с боссом – Бобом по прозвищу Убийственная Золотая Рыбка. Ты разминаешь пальцы, готовишься к серьезной схватке, однако противостояние заканчивается неожиданно – Джим просто спихивает аквариум с рыбкой со стола и оставляет Боба барахтающимся на полу. Между прочим, бой с Убийственной Золотой Рыбкой в **Earthworm Jim 2** еще более комичен. Сначала Боба пом-

пезно представляют, и на экране появляется сообщение, позаимствованное из файтинга **Mortal Kombat** – «Прикончи его!». И что делает Джим? Он неожиданно вытаскивает Боба из аквариума и съедает. К сожалению, другие схватки с боссами проходят не столь беспечно. Кстати, знаешь, что общего между червяком Джимом и знаменитым Дюком Ньюкемом? Они оба любят отпускать шуточки. Так, любимая фраза Джима, которую он частенько адресует своим противникам – «Жри грязь!». А каких еще оскорблений ждать от червяка, полжизни проведшего в мусорной куче?! 

Если сюжет Earthworm Jim кажется, мягко говоря, странным, то геймплей игры еще более чудаковатый



■ Подводная одиссея Джима Кусто.



■ Принцесса Как-Там-Ее-Зовут – любовный интерес Джима.



ЗЕМЛЯНОЙ ЧЕРВЯК ЛЭНС

КАК ПОССОРИЛИСЬ ДУГЛАС ТЕННЭПЛ И ДЭЙВ ПЕРРИ

Российским геймерам художник и дизайнер Дуглас ТенНэпл (Douglas TenNapel) известен по пластилиновому квесту *The Neverhood*. Однако на Западе знают и почитают совсем другую игру, созданную ТенНэплом, – *Earthworm Jim*.

Червяк Джим родился в 1994 году. Десять человек работали над игрой около года, и, по их общему мнению, создавать ее было одно удовольствие. Почему? Как объяснил нынешний глава **Shiny Entertainment** Дэйв Перри (Dave Perry), игроделам была предоставлена абсолютная творческая свобода. Именно поэтому на свет родился проект с безумным сюжетом – *Earthworm Jim*. Руководство компании **SEGA**, которая была первым издателем, довольно скептически отнеслось к концепции игры, но когда им показали короткое демо, бизнес-воротилы быстро подписали все нужные документы.



ЛИШЕН РОДИТЕЛЬСКИХ ПРАВ

Дуглас ТенНэпл (Douglas TenNapel) нередко признается, что не прочь сделать еще одну часть *Earthworm Jim*, чтобы вернуть герою былую славу. Однако не стоит в ближайшее время ждать игры о «настоящем Джиме». У ТенНэпла нет прав на персонажа:



■ ТенНэпл мечтает сделать еще одну игру о Джиме.

– Власть над судьбой Джима у меня меньше, чем у Дэйва «Земляной червяк Лэнс» Перри. Предполагалось, что мне будут платить мизерный процент с каждого продукта, где задействован Джим. Но юристы издателя перевернули договор с ног на голову, и я до сих пор не получил ни цента.

ГЕРОИЧЕСКОЕ ИМЯ

Дугласа ТенНэпла часто спрашивают, почему придуманного им червяка зовут Джимом, а не, к примеру, Томом?

– Это просто, – отвечает Дуглас. – Моего старшего брата зовут Джим. Когда я создал персонаж, я хотел дать ему популярное американское имя. Дэйв Перри считал, что имя Джим – недостаточно героическое. Он предлагал имя Лэнс. Вы можете себе представить? «Земляной червяк Лэнс»!

ТенНэпл вообще серьезно обижен на Перри, поскольку тот, по его мнению, присвоил себе славу создателя *Earthworm Jim*. Особенно Дуглас возмущается, когда слышит вопрос, насколько велика была его роль в проекте: – Еще до того, как меня наняли на работу в Shiny, я выпустил комикс, одним из героев которого был Кот Зло. Я придумал червяка Джима (который живет в Тарлоке, штат Калифорния – моем родном городе), щенка Питера и других персонажей игры еще до того, как была создана студия Shiny. Я предложил популярные фразочки Джима, вроде "Grooovv" и "Woaaah Nelly" и озвучил этого треклятого червяка. В моем контракте с Shiny был пункт, где четко говорилось: *Earthworm Jim* – моя заслуга.

ДЖИМ, ДА НЕ ТОТ

В середине 90-х годов, после выхода *Earthworm Jim 2*, Дуглас ТенНэпл создал собственную студию. Однако червяк Джим не умер, после того как «папочка» променял его на Клеймена из *The Neverhood*. В 1999 году студия **Vis Entertainment** выпустила провальную

Earthworm Jim 3D. Изредка Джим появлялся в консольных играх в качестве «приглашенного гостя».

– Меня не расстроил тот факт, что серия продолжается без моего участия, – говорит ТенНэпл. – Ведь, на самом деле, только я могу сделать настоящее продолжение *Earthworm Jim*. Все, кто видели Джима в файтинге *Clay Fighter 63 1/3* или *Earthworm Jim 3D*, признают: там действует другой персонаж. И они правы. Как видишь, ТенНэплу есть с чего дуться на Перри. Нынешний руководитель Shiny Entertainment никогда не упускает случая похвастаться, что *Earthworm Jim* – его игра. Хотя, на самом деле, он участвовал в проекте в качестве программиста.



■ Критики признали *Earthworm Jim 3D* халтурой.



■ ТенНэпл участвовал в разработке первых двух частей *Earthworm Jim*.

БЕСТСЕЛЛЕРЫ СЕЗОНА

КАКИЕ ИГРЫ ПОЛЬЗОВАЛИСЬ НАИБОЛЬШИМ УСПЕХОМ В МАЕ?

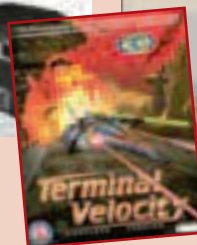
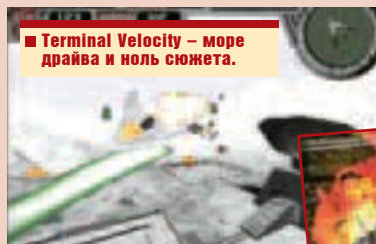
Terminal Velocity

Жанр:	Action/Simulation
Издатель:	Terminal Reality, Inc.
Разработчик:	3D Realms Entertainment
Объем:	1CD
Дата выхода:	1 мая 1995 года

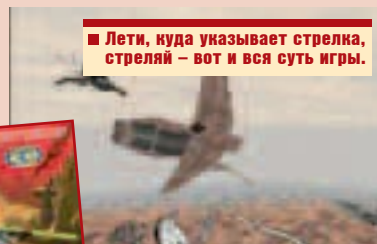
Футуристическая «леталка» **Terminal Velocity** – проект, возможно, не культовый, но уважаемый, как народный артист. TV стала первой shareware-игрой, которая попала на обложки профильных журналов раньше, чем вышла. Даже **Doom**, который, к слову, тоже начинал в категории «Попробуй и заплати, если хочешь больше», не устаивался подобной чести.

Сюжет Terminal Velocity довольно

■ Terminal Velocity – море драйва и ноль сюжета.



■ Лети, куда указывает стрелка, стреляй – вот и вся суть игры.



убог: в далеком будущем инопланетяне атакуют Землю. Вся надежда на экипаж боевой машины – экспериментального звездолета TV-202. Вылетаем и уничтожаем каждого, кто появляется в зоне видимости. В отличие от многих авиасимуляторов, в Terminal Velocity летать легко и приятно. В подземных тун-

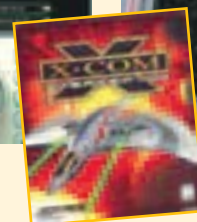
нелях вообще дух захватывает! А непрерывные бои с наземными и воздушными противниками не дают скучать. Плюс лучшая на 1995 год графика, девять непохожих планет (одна покрыта льдом, другая лавой, третья... впрочем, сам увидишь) и почти 400 квадратных миль для зачистки.

X-COM: Interceptor

Жанр:	Action/Simulation
Издатель:	MicroProse Software
Разработчик:	MicroProse Software
Объем:	1 CD
Дата выхода:	май 1998 года

Если бы я был комиком из «Комеди-клуба» и меня попросили бы рассказать об **X-COM**, я бы заявил: «Игра, \$#%@, клевая!». Однако если бы меня спросили конкретно об **X-COM: Interceptor**, то, будучи откровенным, я раскритиковал бы геймплей, не стесняясь выражений. В X-COM: Interceptor ты снова борешься с злобными пришельцами, однако на смену вдумчивым тактическим схваткам на земле и под во-

■ Тактика в Interceptor задвинута на второй план.



■ Враг приближается и, увы, пора вылетать.



дой пришли суматошные баталии в открытом космосе. Вот поступил сигнал тревоги. Ты вылетаешь на перехват инопланетного звездолета. Начинается пальба, бестолковая и малоэффективная. Это, пожалуй, и все, что я хотел сказать об X-COM: Interceptor. Самый большой плюс

этого проекта кроется в том, что лучшее из существующего оружия становится доступным после того как ты прошел лишь четверть игры. Когда в твоём распоряжении появляются самонаводящиеся плазменные пушки, у чужих больше не остается шансов на победу.

Star Wars: Episode I - The Phantom Menace

Жанр:	Action
Издатель:	Big Ape Productions
Разработчик:	LucasArts Entertainment
Объем:	1 CD
Дата выхода:	май 1999 года

В мае 1999 года поклонники «Звездных войн» получили царский подарок – первый эпизод космической мыльной оперы о семействе Скайуокеров. Компания **LucasArts** выдала на-гора сразу две игры по мотивам: **Star Wars Episode I: Racer** и **Star Wars: Episode I – The Phantom Menace**. Качество первой – аркадной «леталки» – оставляло желать лучшего, вторая же – экшен, чей сю-

■ Подарок для любителей дурной графики и скучного геймплея.



■ Игра стартовала на 1 месте в рейтинге продаж США.



жет в точности повторяет фильм – оказалась сносной. Сносной, но не более того. Тем не менее, обе игры разошлись неприлично большим тиражом. В Star Wars: Episode I – The Phantom Menace ты играешь за нескольких персонажей фильма: Оби-Ван Кеноби, его учителя, королеву Амидалу и капитана Панаку. Машешь лазерным

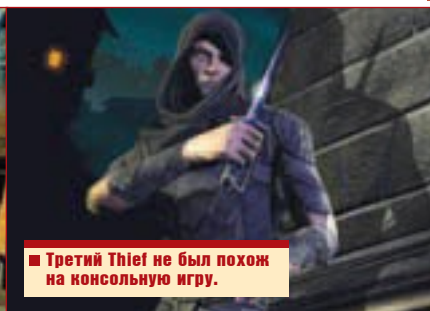
мечом, используешь Силу, разгадываешь паззлы. Прыгать с одного места на другое приходится так часто, что The Phantom Menace имеет полное право называться платформером. Графика средняя, AI врагов просто ужасен. Разработчики настаивали, что сюжет игры нелинеен, но, увы, это утверждение – банальный рекламный трюк.

СПЕКТОР ОПРАВДЫВАЕТСЯ

5 ЛЕТ НАЗАД



■ Deus Ex 2 не пришлось по вкусу фэнам первой части.



■ Третий Thief не был похож на консольную игру.

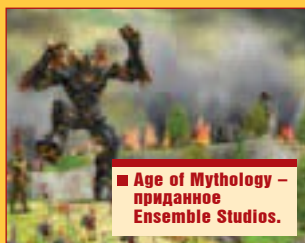
На майской **E3** издательство **Eidos Interactive** анонсировало **Thief III** и **Deus Ex 2**. Поклонники знаменитых игр возликовали, но быстро приуныли. Поводом для печали стал слух, что и Thief III, и Deus Ex 2 сначала выйдут на консолях, и лишь

затем будут портированы на PC. Фэны завалили жалобами руководителя обоих проектов **Уоррена Спектора** (Warren Spector). Они требовали не допустить «опоснения» любимых серий и выпустить сначала PC-версии с приличной графикой и вдум-

чивым, а не упрощенным геймплеем. Спектор заявил, что ситуация под контролем. Свои обещания он сдержал наполовину: **Thief: Deadly Shadows** действительно получилась почти безупречной, а вот Deus Ex 2 оказалась «фальшивкой».

MICROSOFT ПРИОБРЕТАЕТ ENSEMBLE

В начале мая корпорация **Microsoft** купила **Ensemble Studios**, создателей превосходной стратегической серии **Age of Empires**. История умалчивает, сколько было заплачено за далласскую компанию, но несложно предположить, что речь идет об очень крупной сумме. Также очевидно, что игровые подразделения Ensemble согласились «продаться» не из-за бедности. Две части **Age of Empires** разошлись многомиллион-



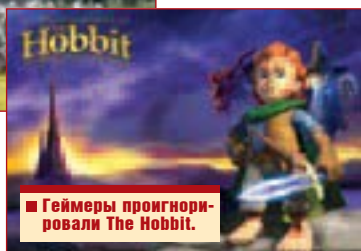
■ Age of Mythology – приданное Ensemble Studios.

ным тиражом, так что студия в деньгах не нуждалась. Microsoft и Ensemble работали вместе на протяжении нескольких лет, и, видимо, в преддверии выхода новой игры компании – **Age of Mythology** – издатель предложил закрепить удачный союз, а разработчик не стал противиться. На тот момент Microsoft уже владела такими студиями, как **FASA**, **Digital Anvil**, **Bungie** и **Access**. Ensemble тоже осталась довольной новым хозяином.

ХОББИТЫ ДРУЖАТ С VIVENDI



■ EA сделала LOTR: The Battle for Middle-earth по мотивам кинотрилогии и сорвала куш.



■ Геймеры проигнорировали The Hobbit.

3 мая компании **Vivendi Universal Games** и **Tolkien Enterprises** заключили долгосрочный партнерский договор. VU Games получила права на все произведения великого фэнтези-писателя **Дж. Р.Р. Толкиена** (J.R.R. Tolkien) сроком на восемь лет. В декабре

2001 года на экраны кинотеатров выходила первая часть трилогии «Властелин колец», так что сделка была своевременной. Представители Vivendi обещали поразить мир первоклассными играми о хоббитах. Увы, VU Games проиграла битву за Средиземье. Стратегия **The Lord of the**

Rings: War of the Ring и аркадный экшен **The Hobbit** не стали хитами. Игры **Electronic Arts** из серии «Властелин колец» по лицензии кинокомпании **New Line Cinema** пользовались куда большим спросом. В ре-

зультате, в прошлом году Tolkien Enterprises, забыв про Vivendi, заключили соглашение с «электрониками».

10 ЛЕТ НАЗАД



■ Может, E3 стала популярной благодаря девушкам?

E3 – НЕ ДЛЯ PC

В мае 1995 года в Лос-Анджелесе состоялась первая **Electronic Entertainment Expo**. Организаторы выставки даже не предполагали, что мероприятие ждет огромный успех: свыше 500 компаний продемонстрировали 1700 игр. Неудивительно, что **E3 1996** уже официально считалась главным смотром достижений индустрии электронных развлечений. Однако разработчики компьютерных игр чувствовали себя неудобно на этом празднике жизни. Парадом командовали братья-консольщики. **Nintendo** активно рекламировала **Nintendo 64** – приставка должна была появиться в магазинах уже через четыре месяца. **Sony** и **Sega** объявили о снижении цен на консоли **PlayStation** и **Sega Saturn** до 200 долларов. Из компьютерных игр на E3 1996 чаще всего упоминали шутер **DOOM**, но и то только в связи с тем, что его портировали на Nintendo 64.

Чем еще запомнилась выставка? Гостей развлекали воздушные акробаты из знаменитого «Солнечного цирка». Японская компания **SquareSoft**, которую сегодняшние геймеры знают по серии **Final Fantasy**, в середине 90-х годов делала файтинги и на E3 анонсировала один из них – **Tobal No.1**. А полуголых красоток на шоу было куда меньше, чем в наше время...



■ DOOM 64 – только на Nintendo 64.

О НАБОЛЕВШЕМ



НОВЫЙ РОССИЙСКИЙ ШУТЕР ПРО ВОЙНУ! ЗА ПОДРОБНОСТЯМИ ОБРАЩАЙТЕСЬ В ВОЕНКОМАТ

Редизайн рубрики – дело чрезвычайно серьезное. Мы подошли к этой тяжелой работе со всей свойственной нам ответственностью. Сразу после сдачи прошлого номера закупили два десятка двухлитровых бутылок крепкого чая, затарились вечно хрустящими сухариками, захватили годовой запас сникерсов и отправились в редакцию обсуждать новый внешний вид «Почты»... Плодом наших творческих метаний (от туалета до кухни, естественно) стали эти четыре страницы. Вот теперь неплохо было бы понять, нравятся они тебе или нет. Так что жду писем!

Привет, наиправильнейшая редакция

Впервые пишу
в ваш замечательный журнал

ПИСЬМО

Привет, «РС ИГРЫ»!

Впервые пишу в ваш замечательный журнал. Сразу хочу извиниться за все ошибки, что будут в моем письме. Что поделаешь? Два года в нашей доблестной армии дают о себе знать. Да-да, сейчас я прохожу срочную службу (2 месяца осталось) и все же нахожу время читать «РС ИГРЫ».

Пишу для того, чтобы сказать вам «Спасибо!». Читая ваше творение, я чувствую «дом». Seriously. Конечно, сослуживцы косо смотрят на меня, когда я трачу денежное довольствие не на алкоголь, а на прямоугольный предмет с психоделическими, по их мнению, картинками. Впрочем, петь дифирамбы больше не буду, ведь вам, наверняка, приходит куча хвалебных писем.

Лучше напишу вот о чем. Больше всего в рубрике «Почта» меня раздражает шантаж по типу «Да вам слабо напечатать мою критику!» или нытье «Будьте так добры, опубликуйте, а то ведь друзья не поверят». Поэтому я просить ничего не буду.

Ладно, дорогая редакция и лично Даниил, надеюсь, что пишу

вам не в последний раз. В будущем постараюсь высказываться более связно.

P.S. O! Вопрос! Можно ведь? А кто-нибудь из редакции в армии служил/служит?

С уважением, рядовой Бобров И.А.

Здравия желаю, рядовой И.А.!

Разгребая письма за последний месяц, я с удивлением обнаружил сразу два «армейских» послания. Твое творение сотрудики редакции единогласно признали «Письмом номера», а на второе я ответил в основном блоке.

Признаться, нам очень приятно, что даже вдали от дома солдаты находят время читать «РС ИГРЫ». Надеемся, с нашим журналом служба кажется не столь

тягостной, а месяцы до дембеля летят незаметно.

P.S. Никто! Только ты в военкоматы, пожалуйста, не звони. За молчание мы подарим тебе коробку с антивирусом **Dr. Web**, сувениры от компании **Doctor Web** и фирменную футболку рубрики. Надеюсь, эти вещички пригодятся тебе в части.

Если все же нет, то присылай обратно!



Хмм... Похоже, вы слишком старательно подошли к празднованию Дня дурака. По крайней мере, «левых» новостей в апрельском номере – пруд пруди. Например, страница номер 36 – фейк от начала и до конца. **Джон Кармак** бормотал про импов и какодемонов, а потом ему вкололи успокоительное? Не верю! **Duke Nukem Forever** прекратили делать четыре года назад? Сильно сомневаюсь. Стратегия по роману Толстого «Война и Мир»? Стопроцентный бред. А вот за **GTA: Moscow** вас прибить надо. Я ведь сперва повелся. Было бы прикольно, если бы разработчики из **Rockstar** сделали игру про Москву. Но... Иван Горбачев?! Могли бы что-нибудь поумнее придумать.

В общем, после апрельского номера мне каждая новость кажется шуткой.

С уважением, Ronnix.

А кто-то, Роникс, за «утку» принял и некоторые правдивые новости. Бдительные форумчане, например, с пеной у рта доказывали, что заметка о **Battlefield 2142** – выдумка редакции. Спешу огорчить их и обрадовать остальных: следующая часть знаменитой серии действительно куется в стенах компании **Digital Illusions**. В нашей новой рубрике «В ожидании хита» ты можешь узнать самые последние новости об этом проекте.

Что касается остальных фейков, то мы ими очень довольны. Шутка, как говорится, удалась. Осточертело, правда, объяснять по телефону читателям, что никакой **GTA: Moscow** нет и в помине. А то ведь многие поверили и все допытывались у нас, когда же игра с Иваном Горбачевым в главной роли поступит в продажу? В общем, дорогие читатели, будьте бдительны! Через год мы попробуем разыграть вас еще раз. А может и раньше. Например, в этом номере...

Похоже, вы слишком старательно подошли к празднованию Дня дурака

О НАБОЛЕВШЕМ

Здравствуйте, уважаемая редакция! Пишу вам впервые, хотя покупаю «РС ИГРЫ!» уже давно. Я живу в Приморском крае. Написать решил, чтобы поделиться опытом с другими читателями журнала. Ваше издание я выписываю второй год. В 2005 получал его по почтовой подписке. Правда, с задержкой в месяц-полтора. Естественно, что ни о каком участии в конкурсах тогда и речи не шло. Согласитесь, читать, что ответы принимались до вчерашнего дня, не очень приятно. В этом году журнал заказал по телефону в редакции и получаю его через неделю после выхода. Хотя без косяков все же не обошлось. Когда я пришел оплачивать квитанцию в Сберкассе, ее не взяли, сославшись на отсутствие расчетного счета в их справочнике. Заплатить удалось только во Владивостоке. Несмотря на это, хочу поблагодарить редакцию за хорошую работу. Спасибо!

Александр

Привет, Александр! Отсутствие нашего расчетного счета в справочниках – беда вселенского масштаба, источник постоянных войн и масштабных эпидемий! В особенности досадно, что его не публикуют в талмудах типа «Большой советской энциклопедии». Телефонный справочник тоже лишен подобной информации. А все почему? Заговор зреет, не иначе. Злостные конкуренты решили сладкими посулами переманить к себе наших верных подписчиков. Но ничтошеньки у них не выйдет, правда же? Было время, мы и не такие трудности преодолевали. Помнишь, ведь, про нерабочие DVD-диски? Думаешь, то вина завода была? Как бы не так! Мы тогда с ревизией к ним нагрянули. Все у них в порядке: нелегалы у станков не разгуливали, рабочие руки перед обедом мыли, сторожа были трезвыми, как стеклышко. Словом, придраться было абсолютно не к чему. Мы тогда и задумались, а отчего же DVD-Rom'ы читателей «недовольны» нашими дисками? Провели собственное расследование: привлекли профессиональных детективов, задействовали собственную агентуру. Выяснилось, что виноваты в наших бедах конкуренты. Они, хитрюги эдакие, заменяли рабочие диски бракованными прямо в упаковочном цеху! Вот ведь наглецы! Мы их в тот же день с поличным и взяли. Долго они отнекивались. Мол, случайно на завод заглянули. Как же, как же! Семен их хорошенько тогда отколомшил, до сих пор носа в наши дела не суют. Оно и славно, с дисками ведь все в порядке стало.

А вообще, Сашок, письмо у тебя очень правильное. А то ведь многие подписку как огня боятся. Опасаются, что не доберется до них любимый журнальчик, затеряется на просторах нашей необъятной Родины. Ерунда все это. Новый номер, конечно, немного подождать придется, хотя и не всем. Москвичам, например, журнал приходит даже раньше, чем к нам в редакцию. Мы бы и рады для остальных так оперативно работать, но не в силах. Курьерская служба за территорию столицы не поедет. Все, что дальше первопрестольной, – владения «Почты России». Но и она в последнее время не халтурит, посылки доставляются вовремя. А уж для тех регионов, где «РС ИГРАМИ» в рознице не торгуют, подписка – единственный шанс гарантировано получать новые номера. Впрочем, чего-то я заговорился. Если у кого возникли вопросы, можно позвонить по телефону 8-800-200-3-999 (звонок халявный) и узнать все самим.

хочу поблагодарить редакцию за хорошую работу

Уважаемая редакция «РС ИГР»! Я выписываю журнал уже 5 месяцев, и вот однажды столкнулся с вашей попыткой поработить всех геймеров планеты. Нашел я на диске ноябрьского номера шароварку **3D Hockey**. Где-то через 15 минут игры я заметил, что с моего жесткого диска каждую секунду исчезает ровно 16 кб. Перезагрузка не помогла. Пришлось мне залезать в **Total Commander** и вручную искать файл-вампир. Снес игрушку подчистую и теперь сплю спокойно.

P.S. В знак протеста не буду покупать ваш журнал до тех пор, пока вы не раскроете свои коварные планы!

Ломовицкий "Hawk1807" Павел

Паша, привет. Так ведь ты его и не покупаешь, а получаешь по подписке. Забыл что ли?

Что касается 3D Hockey, то ты зря на нас обиду держишь. Это ведь игрушка нового поколения. В ней проигрыш не ограничивается знакомой до боли надписью Game Over. После победы компьютера геймер лишается чего-то очень ценного. Например, места на жестком диске. В скором времени такими будут не только шароварки, а и обычные игры. Тебя убили в **Prince of Persia**? Будь добр, передай AI пару мегабайт свободного места. Не смог выиграть гонку в **NFS: Most Wanted**? Придется лишиться трети оплаченного трафика. Как видишь, с играми нового поколения лучше не шутить, а то в один «прекрасный» день останешься у разбитого корыта, то бишь, без компьютера.

P.S. В скором времени мы обязательно выложим на диски 3D Kerling, 4D Biatlon, 5D Plavanie и 6D Sanki. У тебя еще есть время на тренировки!

Здравствуйте, журнал «Ты-сы икры». Пишет вам честный торговец играми.

Есть к вам вопрос: как мне павысить продаваемость моего товара? Игры я продаю лецынзыраванье, хорошие. 50 рублей кило. Вот паступил в продажу «Тринц оф Терсикив зе Ту Тронес», а нэ бэрут. Расскажите, падкажите, чо паделать, чтобы продавались маи игры.

Agacha Gryzinych (Козин Дима)

Превед, дарагой!

Ты зачем такой умный письма пишешь, а? Нэ пашутить, нэ пасмеяться. Придется тэбе хороший совет давать. Брасай торговать дурацкими игрушками, перехади на икры... т.е. на журналы! Товар это ходовой, без денег с ним не останешься. Сможешь себе скоро новый пэнтиум купить с жифорсом паследним.

Главное – популярные издания выбирай. Какой хороший, какой плахой, я знаю лучше всех. У меня асобо бэрут те, что с двумя DVD-дисками. Гаварят, там пацаны правильные работают, дело свае знают. Так что ты, Агача-джан, прекрашай играми на развес торговать, бэри журналов па-больше!



к парашютистам»

О НАБОЛЕВШЕМ

Хай, дорогая редакция «РС ИГР»! Пишет вам солдат 205-ой мотострелковой бригады, которая дислоцируется в Северо-Кавказском военном округе. Служить мне осталось 4 месяца, скоро домой, в родную Москву!

Недавно мне в руки попали «РС ИГРbI». Если быть честным, то ваш журнал потряс до глубины души. Вследствие того, что за последние 20 месяцев (время моей службы) вышли такие навороченные и продвинутые игры, мне стало как-то не по себе. Наверное, у моих Celeron 2.2 и GeForce FX5200 случится инфаркт, когда я пробужу их после двухгодичного сна.

Что касается вашего журнала, то он, как я уже писал, очень правильный и вменяемый. Ни одно издание с ним не сравнится. В этом со мной согласились многие сослуживцы. Я даже ради интереса провел в батальоне социологический опрос на тему «Сравни «РС ИГРbI» и еще один игровой журнал (не буду его называть – прим. авт.)». И что вы думаете, «РС ИГРbI» победили со счетом 151-5! А подвели то издание, в основном, необъективность и большое внимание к консольным играм и аниме. Мне даже стало любопытно, кого вообще интересует японская культура, если в нашем батальоне, где, между прочим, собраны люди со всей страны, каждый чувствует к ней отвращение. По мне, шутеры про Вторую мировую войну в разы лучше психотропных самурайских забав. До скорой встречи в столице!

АнДо

Привет, АНДо! Как служится на Кавказе? Судя по тому, что вам даже наш журнал доставляют, неплохо. Надеюсь, оставшиеся 4 месяца пройдут для тебя без приключений, и ты быстро доберешься домой.

Компьютер, правда, придется обновить. С такой конфигурацией о последних шутерах (в т.ч. и про Вторую мировую) можно даже и не мечтать, а играть в первый *Call of Duty* и *Medal of Honor* как-то даже неприлично. Хотя «психотропные самурайские забавы» на твоём компе пойдут наверняка. Кстати, о птичках. Я, конечно, за японские игры не ратую, так как, честно признаться, сам их недолюбляю. Хочу только сказать, что у подобных проектов есть огромная армия поклонников. Опыт мультиплатформенного журнала «Страна Игр» – тому яркое подтверждение.

Недавно

Здравствуйте, уважаемый и почитаемый журнал «РС ИГРbI». Не скажу, что дорогой, т.к. 145 рублей – это не такая уж и высокая цена в нашем городе Пермь.

Насчет пиратских игр я с вами полностью согласен. Качество этих подделок оставляет желать лучшего – то инсталлироваться откажутся, то неожиданно вылетят на «рабочий стол». А уж какой там перевод... Я даже приведу цитату из *Brothers in Arms* – «Идите на свидание к парашютистам». Так гласит одно из заданий в игре. И как, простите, сие понимать? Это что, такой шутер про военных геев?

Хочу посоветовать начинающим геймерам не тратить на пиратскую продукцию, а покупать качественно локализованные игры от отечественных издателей.

Вот, в общем-то, и все. Пожалуйста, опубликуйте мое письмо, а то ведь читателям без него ой как тяжело придется.

С уважением, А-LEX

Привет-привет, А-ЛЕКС! Переводы наших «лакалелзатаров»-самоучек – притча во языцех. Уж сколько писем об этом написано, а дело с мертвой точки не сдвинулось. Плохо переведенные игрушки как продавались, так и продолжают продаваться. Что же делать? А надо бороться, дорогой друг! Если не мы с тобой, то кто же? Соберем армию. Не очень большую, а то ведь разоримся на содержании. Командующим поставим Семёна, пусть идет впереди войска, запугивая супостатов своим грозным взглядом. Как солдаты будут готовы – отправим их в бой. Я одну тактику знаю, лучше всяких там блицк-

ригов. Пусть вояки наши ходят по лоткам и скупают лицензионные игры. Продавцы от такого ажиотажа рты разинут. Придется им, дабы не разориться, убрать с витрин весь контрофакт и забить полки своих магазинчиков только «правильными» дисками.

А иначе играть нам в шутеры про геев до конца дней своих. Такого и врагу не пожелаешь...

Привет, наиправильнейшая редакция журнала «РС ИГРbI». Ответьте, пожалуйста, на мои вопросы. Много писать не буду, так как время поджимает. Так вот:

1) На сколько процентов я могу быть уверен, что на ваших DVD нет вирусов?

2) Какого (тут было непечатное слово – прим. ред.) я не могу посмотреть ваше видео? И, кстати, из всех демоверсий у меня установливается лишь *Worms 4: Mayhem*.

Заранее спасибо за ответы,
Clean BoB.

Привет, чистый Боб!

Отвечу кратко, так как меня тоже тут кое-кто поджимает. Итак:

1) На все сто! Перед тем, как диски оказываются в журналах, они проходят термальную обработку, от которой дохнет даже самый живучий вирус. К тому же, как я уже писал выше, рабочие в упаковочном цеху трудятся здоровые. Короче говоря, будь спокоен, никакую заразу от нас не подцепишь!

2) Если общаться на языке печатных слов, то я готов вкратце все объяснить. Есть такие программки, кодеками зовутся (причудливое название, правда?). Они раскодируют видеопотоки для того, чтобы ты смог увидеть нужный ролик на экране. Мы эти самые кодеки выкладываем на диск каждого номера. Так что, прежде чем жаловаться, установи их.

А вот про демки ответить ничего не смогу. У меня они исправно работают. Если все же хочешь узнать, в чем кроется проблема, пиши на мой личный ящик – попробуем разбраться вместе.



О НАБОЛЕВШЕМ

Привет, редакция дорогого моему сердцу журнала! Пишет вам преданный читатель. Я покупаю «РС ИГРЫ» уже два года, но до сих пор не понимаю, как можно выпускать ТАКОЕ журнал по ТАКОЙ цене? Вам в издательстве хоть зарплату выдают? Или вы последнюю рубашку продаете, чтобы выпустить следующий номер? Просто иногда кажется, что у вас в редакции, как в древнем Египте при строительстве пирамид, – представители издательства стоят позади с плетками и секут тех, кто не работает.

Собственно, письмо не об этом. У меня есть вопросы и предложения:

- 1) Почему бы вам не выложить на DVD обложки журналов за 2005 год?
- 2) В расчете на какое разрешение вы делаете DVD-обложку? А то на моих 15 дюймах с максимальным разрешением 1024x768 некоторые рамки вылезают за край экрана.
- 3) Объясните, что такое «своп-файл»? Вы иногда упоминаете о нем. Я даже догадываюсь, что это, но точно не знаю.

С уважением, Diablo.

Привет и тебе, Diablo.

Не буду скрывать, зарплату нам все-таки начисляют. И даже каждый месяц. Иначе нам бы никаких последних рубашек не хватило. Тем не менее, мы всегда готовы принять в наш коллектив людей, которые горят желанием делать журнал на собственные средства. Для них всегда найдется местечко, я это гарантирую. Впрочем, лучше я поскорей приму к сведению твои предложения и отвечу на вопросы:

1) Открою страшную тайну – я всю жизнь мечтал ответить на подобный вопрос так: «А почему бы ВАМ не выложить на DVD обложки журналов за 2005 год?». Что, не сможешь? То-то же, тут без сноровки не обойтись. Чтобы постигнуть искусство выкладки обложек на диски, необходимо десять лет отучиться в шаолиньском монастыре, а затем совершить паломничество в редакцию правильного журнала. У нас такой человек есть – наш арт-директор Евгений по прозвищу «Сын Радуги, Разноцветное Перо» Сныткин. Он обещает выложить обложки на диск следующего номера.

2) В расчете на разрешение своего начальства, и только. Пока нам позволяют делать обложку с параметрами 800x600.

3) Вообще-то, подобному вопросу место в железном FAQ'e, но ради тебя отвечу на страницах «Почты». Своп-файл – специальный файл, который создает Windows. Он используется для хранения данных, которые не помещаются в оперативную память. Если покопаешься в настройках операционки, сможешь без труда задать его максимальный объем.



все это время меня мучает один вопрос

Привет, редакция самого правильного журнала о компьютерных играх! Очень давно читаю «РС ИГРЫ» и все это время меня мучает один вопрос. Почему компании, которые локализируют игры, делают это или плохо (в смысле, пишут только документацию на русском), или вообще не делают? Ведь по-настоящему гениальных проектов не так и много. Что им стоит их перевести? Заранее спасибо.

Евгений, г. Тольятти

Стоит это им, Женя, очень больших денег. У тебя столько нет. Впрочем, у меня тоже.

Порой локализаторы не переводят игры из-за нехватки времени. Они сначала выпускают англоязычные версии, а затем начинают работать над русскими. Делается это для того, чтобы геймеры могли опробовать новинку сразу после ее мирового релиза. Так было, например, с *The Sims 2*. Тем же, кто кроме родного языка никакого не знает, приходится терпеливо ждать перевода.

Но не стоит переживать, ведь со временем подобная практика будет применяться все реже и реже. Наши издатели год от года совершенствуют отношения со своими западными коллегами, что уже сейчас позволяет нам, простым геймерам, покупать русские версии игр одновременно с их мировым релизом.

К тому же, я тебе по секрету скажу (ага, по секрету всему свету – прим. ред), на нашей улице скоро будет праздник. В течение ближайших лет число хитов, которые обретут русских издателей, увеличится в разы. О подробностях скоро узнаешь сам, а пока запасись терпением.



САМЫЕ ИНТЕРЕСНЫЕ ВОПРОСЫ ФОРУМА

www.forum.gameland.ru

СТРАШИВАЕТ KOKOZZZ

Люди добрые, объясните мне, несведущему, зачем вы увеличили рубрику «Содержание DVD» до 10-ти полос?

ОТВЕЧАЕТ А. ЛАРИЧКИН

Мы сделали это в качестве эксперимента. Теперь хотим изучить реакцию читателей. Так что пишите письма или звоните в редакцию.

СТРАШИВАЕТ ЧИТАТЕЛЬ

Слышал, что с этого номера «Почта» станет серьезной. Это правда?

ОТВЕЧАЕТ Д. ЛЕВИ

Как и то, что завтра наступит конец света. Привычная «Почта» никуда не денется. Просто с этого номера мы открыли рубрику «Спроси «РС ИГРЫ»», где серьезно отвечаем на самые интересные вопросы читателей. Она, кстати, находится на следующей странице.

СТРАШИВАЕТ БУДУЩИЙ ДИЗАЙНЕР

Почему бы вам не убрать штрих-код на последнюю обложку?

ОТВЕЧАЕТ Е. СНЫТКИН

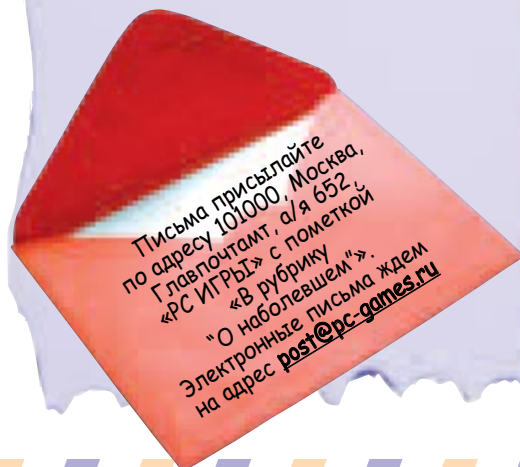
Потому что на последней обложке размещается рекламный макет, поверх которого нельзя помещать какие-либо графические объекты.

СТРАШИВАЕТ VASILTY

Когда вы сделаете обложку с черным фоном?

ОТВЕЧАЕТ Е. СНЫТКИН

Никогда. Черный – слишком депрессивный цвет для нашего журнала.



Есть вопрос, но ты не знаешь, кому его задать? Смело пиши нам на электронную почту ask@pc-games.ru или в редакцию на адрес 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, журнал «РС ИГРЫ» с пометкой «Спроси «РС ИГРЫ»». В каждом номере мы будем отвечать на самые интересные вопросы читателей!



СПРОСИ «РС ИГРЫ»

? На обложках дисков фирмы «1С» написано «лицензионная копия игры». А почему не «лицензионная версия»? Есть ли между ними разница? Максимов

! Чтобы ответить на твой вопрос мы обратились к Александру Барышникову, менеджеру по связям с общественностью фирмы «1С». Вот, что он нам сказал: «Вопрос очень интересный. Если кратко, то разницы никакой. Если подробнее, то «версия» и «копия» – вовсе не одно и то же. Применительно к программному обеспечению, версия – это свойство продукта, копия же – свойство носителя. Версия программы указывает на ее поколение («версия 1.0», «бета-версия») или вариант комплектации («демо-версия», «базовая», «сетевая», «версия для Linux», «локализованная версия», «DVD-версия» или «версия на трех CD»). Копия же может быть произведена по лицензии либо, наоборот, без нее. Во втором случае диск называют пиратским. Получается, что верный вариант – «лицензионная копия». В народе отчего-то зачастую говорят «лицензионная версия» (или «нелицензионная версия»), что тоже допустимо, но, в общем-то, так же правильно, как и выражение «ваше кофе остыло»».

? От знакомого слышал, что я могу обменять диск с игрой *Lada Racing Club*. Это правда? Сережа Радимов

! Игру можно обменять на другой продукт издательства «Новый Диск» до 30 апреля сего года. Для этого необходимо привезти диск (обязательно в исходной комплектации!) и чек в магазин «ХитЗона», расположенный в Москве в здании ТЦ «Рамстор» по адресу Фрунзенская наб., д. 20, стр. 2, 2-ой этаж.

? Вы часто пишете о компании ESRB, которая выдает играм возрастные рейтинги. Можете рассказать о ней подробнее? Иван Толмачев

! Компания The Entertainment Software Rating Board (ESRB) была основана в 1994 году. Ее сотрудники зарабатывают на хлеб тем, что выставляют специальные рейтинги (о них чуть позже) игровым продуктам. Схема их работы проста. Сначала издатель присылает в ESRB детальное описание игры и геймплейное видео. Трое тестировщиков внимательно изучают эту информацию и выдают проекту предварительный рейтинг. Когда разработка игры завершена, наступает второй этап проверки. ESRB получает финальную версию проекта и проверяет, соответствует ли выданный ра-

нее рейтинг текущему содержанию игры.

Ты можешь спросить, а зачем вообще издателю присылать свой продукт на ревизию? Дело в том, что крупнейшие сетевые супермаркеты США и некоторых других стран не имеют права продавать игры, не прошедшие проверку ESRB. Лишаться такой торговой площадки издателя, естественно, не хотят.

Что касается самих рейтингов, то их шесть: EC (Early Childhood) – для геймеров старше трех лет; E (Everyone) – для всех, кто достиг шестилетнего возраста; E10+ (Everyone 10) – от десяти и старше; T (Teen) – от тринадцати и старше; M (Mature) – только для тех, кому больше семнадцати; AO (Adults Only) – от восемнадцати лет. Если помнишь, именно из-за рейтинга «AO» в свое время с полок супермаркетов сняли *GTA: San Andreas*.

Только не ищи наклейки с указанием рейтинга на отечественных дисках. ESRB не работает ни в России, ни в странах СНГ.

? Когда вы напишете рецензию на *Lada Racing Club*? Сергей Козлов

! Позиция редакции в отношении этой игры проста: мы не будем писать обзор до тех пор, пока разработчики не исправят большую часть багов.

Попробуйте подписаться в редакции, позвоните нам.

(это удобнее, чем принято думать



SYNC



Лучшие цифро-
вые камеры



Хакер



Хакер Спец



Железо



Страна Игр



PC Игры



CyberSport



Мобильные
компьютеры



Total DVD



DVD Эксперт



Total Football



Onboard



Mountain Bike
Action



Хулиган



Свой бизнес

- ★ Для подписчиков в Москве курьерская доставка **БЕСПЛАТНО** в день выхода журнала
- ★ Дешевле, чем в розницу
- ★ Гарантия доставки и замены в случае потери
- ★ Специальные предложения для подписчиков
- ★ Первый номер подписки высылается по звонку вместе с заполненной квитанцией для оплаты

8-495-780-88-29 (для Москвы)

8-800-200-3-999 (для России)

ВСЕ ЗВОНКИ БЕСПЛАТНЫЕ

Мы работаем с 9 до 18 по рабочим дням



О ВАЖНОСТИ ГЕЙМПАДА

Даниил Леви

Не открою Америку, если скажу: большинство геймеров, отдающих предпочтение PC, на дух не переносит приставки и все, что с ними связано. Не будем вдаваться в подробности этой ненависти или расхваливать последние хиты PlayStation 2 и Xbox 360. Нам важно другое. Вместе с негативным образом консольщика, в головах писишников прочно, будто железная свая, засела ненависть к геймпаду – основному устройству ввода информации игровых приставок. А вот с этим уже надо бороться.

руля – что суп вилкой есть; выделять виражи в «Ил-2: Штурмовик» на клавиатуре, а не на нормальном джойстике тоже не сподручно. Соглашусь, авто- и авиасимы – направления очень «узкие», число их почитателей невелико. Но как насчет экшенов от третьего лица, спортивных симуляторов и аркадных рэйсингов? Куда более модные жанры, верно? Тут-то на выручку и приходит старый добрый геймпад, не сильно изменившийся со времени первой PlayStation.

Need for Speed: Most Wanted, Psychonauts, Stubbs the Zombie, Prince of Persia: The Two Thrones, Pro Evolution Soccer 5, FIFA 2006, Fahrenheit, Marc Ecko's Getting Up – полный список займет несколько страниц. Если хочешь получить от этих игр максимум удовольствия, обязательно используй геймпад. Это утверждение зиждется не на пустом месте. Недавно мне удалось взять из редакции одну из современных моделей геймпадов. Просто так, на пробу – хотел,

Играть в серьезные автомобильные симуляторы без хорошего руля – что суп вилкой есть

Давай попробуем разобраться, какими же преимуществами обладает сие устройство, что запросто обходит на полкорпуса незабвенную «тетю клавишу». Во-первых, оно отлично лежит в руках. Каждая кисть отвечает за определенные кнопки, находящиеся на небольшом расстоянии друг от друга. Четырнадцать пальцев (в зависимости от модели) запросто покрывают все клавиши. Во-вторых, у геймпада есть пара аналоговых джойстиков. Первый чаще всего отвечает за движения, второй – за камеру. Специальные датчики позволяют точно отслеживать угол их наклона, что важно, когда в игре нужно быстро перейти с шага на бег или удержать скорость автомобиля на определенной отметке. В-третьих, играя с геймпада, ты не привязан к столу, как при управлении с мышки и клавиатуры. Хочешь, сиди на диване, хочешь, валяйся в другом конце комнаты. Конечно, существуют беспроводные мышки и клавиатуры, но управляться с ними, лежа на кушетке или сидя на полу, мягко говоря, неудобно.

наконец, нормально погонять в футбольный симулятор PES5. Поиграл, вернул назад. Через неделю не выдержал и пошел в магазин покупать собственный. Просто потому, что играть с геймпада удобно и приятно. К тому же, цена большинства моделей более чем демократична. Только не думай, что я убеждаю тебя мигмом купить это замечательное устройство. Ни в коем случае. Каждый сам выбирает, как ему играть. Я лишь высказал свое мнение. Согласиться с ним или нет – право любого читателя. В конце концов, и в Windows ведь можно без мышки обходиться...

■ Клавиатуры и мышь – устройства, несомненно, очень полезные...



Уверен, львиная доля геймеров пользуется только клавиатурой и мышкой. Этих двух устройств более чем достаточно для нормальной игры, когда мы говорим о стратегиях или шутерах. Но кто будет ограничивать себя проектами лишь этих жанров, когда полки магазинов ломятся от всевозможных хитов? Правильно, немногие. А ведь играть в серьезные автомобильные симуляторы без хорошего



■ ...но и без геймпада сегодня не обойтись.

Играя с геймпада, ты не привязан к компьютерному столу, как при управлении с мышки и клавиатуры



MAXI tuning

WWW.MAXI-TUNING.RU

RUSSIAN EDITION

ТТХ	Вагон метро 81-717	Nissan Skyline GT-R Top Secret
Год выпуска	1993	2001
Двигатель	4 электромотора, 610 л.с. при 1480 об/мин.	2.6л твинтурбо, 650 л.с. при 8000об/мин
Тормоза	электродинамические	дисковые вентилируемые, 360мм
Масса	34 тонны	1.2 тонны
Длина	19.2 метра	4.6 метра
Максимальная скорость	90 км/ч	320 км/ч
Разгон о 100 км/ч	22 секунды	3 секунды

www.maxi-tuning.ru



В продаже с 3 мая

КОНКУРС

Ждали мы, ждали... И вот, дождались! Сам понимаешь, говорить больше не о чем.

The Elder Scrolls IV: Oblivion владеет нынче умом любого геймера, у которого, конечно, этот ум есть. А сейчас тебе придется эти самые мозги как следует напрячь и ответить на несколько вопросов. Они, может, и не самые сложные, зато потребуют проворства. Знаешь, ведь, поговорку: кто раньше встал – тому и тапки. Роль тапок у нас выполняет модная походная сумка и толстовка с символикой знаменитого игрового ресурса 1up.com. Поверь, в России ни у кого такой нет. Ясное дело, приз в редакции не залежится. Так что поторопись прислать ответы по адресу oblivion@pc-games.ru или обычной почтой по адресу 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «РС ИГРЫ» до 30 мая. Удачи!

ПУТЕШЕСТВИЕ ДЛИННОЮ В ЖИЗНЬ

ВОПРОСЫ

1. Сколько лет находился в разработке *The Elder Scrolls IV: Oblivion*?

- а) 2 года;
- б) 4 года;
- в) 5 лет.

2. Где начинает игру главный герой *The Elder Scrolls IV: Oblivion*?

- а) Во дворце;
- б) В тюрьме;
- в) На палубе корабля.

3. Сколько рас предлагается на выбор игроку?

- а) 8;
- б) 10;
- в) 13

4. Где разворачивается действие *The Elder Scrolls IV: Oblivion*?

- а) в Valenwood;
- б) в Cyrodiil;
- в) Summerset Isle.

5. Какая пара не верна?

- а) Havok – физическая модель;
- б) Radiant AI – погодные эффекты;
- в) SpeedTreeRT – игровая флора.

6. Игра *The Elder Scrolls IV: Oblivion* построена на движке GameBryo. А какой проект обошелся без него?

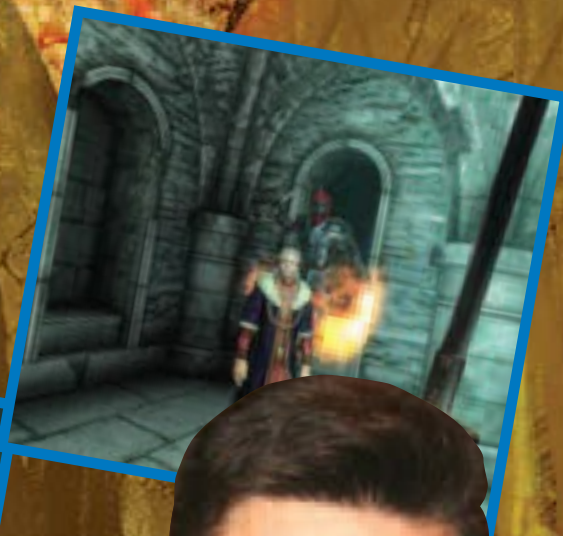
- а) Civilization IV;
- б) Saga of Ryzom;
- в) Dark Age of Camelot.

7. Как зовут бедолагу-императора из *The Elder Scrolls IV: Oblivion*?

- а) Борус;
- б) Уриель;
- в) Имя властителю выбирает игрок.

8. Сколько в *The Elder Scrolls IV: Oblivion* «энписей»?

- а) Полторы сотни;
- б) Больше тысячи;
- в) Два десятка.



КОМКУРС

КОНКУРС

Что, соскучился?
Тогда добро пожаловать
на пятый этап нашего
конкурса МЕГА-BESTSHOT,
который мы проводим
вместе с компанией
ATI Technologies.

На кону – чудо
техники под названием
видеокарта ATI Radeon
X1300.



МЕГА-BESTSHOT #5

КУДА ПИСАТЬ

Найти нас также
просто, как и раньше.
Отправляй свои работы
электронной почтой на
shot@pc-games.ru или
по обычной, по адресу
101000, Москва,
Главпочтамт
а/я 652,
«РС ИГРЫ».



УЛЫБАЙТЕСЬ –
ЭТО ВСЕХ РАЗДРАЖАЕТ!

Известное дело: нынешние игры милосердием не отличаются. Только зазевался, мозги тут же на стене окажутся. Не бойся, мы не собираемся устраивать митинг против насилия в играх. И все-таки несправедливость не мешает устранить. И как ты уже, наверное, догадался, делать это будешь именно ты! Неужели супермены, шпионы и гангстеры не умеют улыбаться?! До июня 2006 года ты должен прислать нам в редакцию как можно больше скриншотов с улыбками игровых персонажей, которым улыбаться не положено. Картинку желательно сопровождать занимательной подписью. Кто сумеет подобрать самую впечатляющую и остроумную галерею, тот и станет победителем!

ЖУКИ@MAIL.RU

<http://zhuki.mail.ru>



Самая ожидаемая игра 2005 года уже на Mail.ru!

Заведи своих жуков. Тренируй их. Вырасти чемпионов тараканьих забегов!

Все подробности на <http://zhuki.mail.ru>



@mail.ru

КОНКУРС

ОТДЫХАЙ ВМЕСТЕ С HIS!

Вот и лето на подходе. Сессия не за горами. Каникулы зазывно маячат на горизонте. Ты уж, наверное, думал – все, кончились конкурсы? Как бы не так! Конкурсов у нас на всех хватит! Нынче мы зажигаем с HIS – компанией, которая начала выпускать видеокарты, когда тебя еще и на свете не было! Вопросы не из легких, но если смахнешь пыль с мозгов да пошустришь по интернету, одна из великолепных карт – X1900 или X1600 – окажется в твоих руках. Ответы, как обычно, присылай на his@gameland.ru или по адресу 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «РС ИГРЫ» с пометкой «Отдыхай вместе с HIS» до конца июня 2006 года.



ВОПРОСЫ

1. Сколько наград отхватила компания HIS от международных СМИ?

- А) Более 400;
- Б) 400 – 300;
- В) 300 – 200;
- Г) 200 – 100.

2. Сколько процессоров для обработки пиксельных шейдеров гнездится на карте HIS X1900ХТХ?

- А) 4; Б) 12;
- В) 16; Г) 48.

3. Какой толк от технологии HIS IceQ?

- А) Скорость: карта работает производительнее и лучше поддается «разгону»;
- Б) Тишина: вентилятора почти не слышно, хоть он и вертится за троих;
- В) Охлаждение: особая двойная щель не даст карте нагреться гораздо дольше, чем обычно;
- Г) Все вместе взятое.

4. Что из перечисленного не относится к технологии HIS IceQ?

- А) От HIS IceQ шуму не больше 20 дБ;
- Б) HIS IceQ гоняет горячий воздух внутри системного блока, не выдувая его наружу;
- В) HIS IceQ сбивает температуру карты ниже 11 градусов по Цельсию;
- Г) HIS IceQ применяется в картах серии X1600 и X1300.

5. Какое описание точнее всего подходит программе HIS iTurbo?

- А) Удобней не бывает: одним щелчком мыши разгоняет видеокарту;
- Б) Задаёт наилучшую скорость для каждой модели видеокарты;
- В) Отслеживает температуру графического процессора и скорость вентилятора;
- Г) Находится на панели задач при запуске.

ПОРА РАЗВЕСИТЬ УШИ!

Твой любимый журнал и компания SVEN – знаменитый производитель компьютерной акустики – объявляют единственный в своем роде конкурс!



Ты же знаешь: сколько ни гоняйся за пиксельными шейдерами, но ни одна видеокарта на свете и никакой монитор, пусть у него хоть косяя сажень по диагонали, не дадут тебе почувствовать себя внутри игры. То ли дело хорошие колонки! Уйма игр нынче поддерживает звук 5.1. Хрустнула ли ветка за спиной, взвизгнули тормоза в соседнем квартале, почесало ли чудище хобот или раздался слабый стон заложника – это чувствуешь кожей. И шотган уже наготове. Если, конечно, колоночки не подкачали. А у SVEN они не подкачают, будь спокойничек! Хочешь погрузиться в игру с головой, узнать что такое «эффект присутствия» и услышать, как гремит твой верный дробовик на самом деле? Рискини – и великолепная акустика HT-480, SPS-855 или MA-230 от SVEN станет твоей. Кроме шуток! Нет, привычных вопросов и ответов не жди. Для такого приза это было бы слишком просто. Задача тебе

предстоит не из легких. Ты, должно быть, слышал, что правильно оборудовать комнату, в которой размещается пятиканальная акустика – это не фишечки воробьям показывать. Конечно, никто не требует от тебя обивать стены пробкой и заказывать в бюро ритуальных услуг мраморную плиту под сабвуфер (хотя...). Кое-что тебе все же по силам. К примеру, в «продвинутой» комнате обязательно должно быть несколько предметов, которые не дадут звуку «метаться» в помещении (хотя бы крупные мягкие игрушки). Неплохо бы иметь плотные шторы и парочку пледов на диване. Ну и кучу всего прочего, включая несколько источников освещения... В общем, тебе придется убедить специалистов SVEN, что твоя берлога достойна принять убойный домашний кинотеатр для PC экстра-класса. При оценке дизайна геймерского интерьера будет учитываться вот что. Первое: насколько правильно

комната убрана с точки зрения продвинутого аудиофила. Второе: как легко можно узнать в ней обиталище матерого геймера (ты ведь у нас не казуал, верно?). Третье: не изменило ли тебе чувство юмора. Присылай фотографии своей комнаты по адресу sven@pc-games.ru до 31 мая 2006. Комната, обставленная наиболее изобретательно и с выдумкой, примет на своей территории знаменитую акустику HT-480, которая поселится там на веки вечные! Участники, занявшие второе и третье места, получат модели SPS-855 и MA-230 соответственно. Первое апреля прошло! Это не розыгрыш! Домашний кинотеатр для PC действительно может стать твоим! Испытай Hi-Fi на собственных перепонках!

КОНКУРС

ПРИЗОВОЙ КРОССВОРД

Чтобы получить заветный приз, предоставленный фирмой «1С», тебе необходимо узнать ключевое слово и выслать его на наш конкурсный почтовый ящик. Те асы, которым удастся целиком разгадать весь кроссворд, будут награждены суперпризом!

ПО ГОРИЗОНТАЛИ:

1. Одно из дополнений к неизвестной MMORPG **Dark Age of Camelot**.

4. Один из ключевых персонажей серии **Space Quest** – глава злойшей межгалактической компании Scumsoft.

6. Во многих программах (и некоторых играх) вызов этой функции по умолчанию связан с клавишей «F1».

9. **BSE** ***** – абсолютно безбашенная аркада (2001 г.) про свихнувшихся коров. В России издавалась под названием «Бешеные бурульки».

11. Оригинальная стратегия пятилетней давности от **Firefly Studios**, где весь игровой процесс «вертится» вокруг главной крепости.

12. Серия графических адаптеров от компании **SiS**. Для своего времени (2002-2003 года) это были довольно неплохие устройства, сравнимые с лучшими решениями **ATI** и **nVIDIA**.

15. Главный идеолог NOD'ов во всех играх вселенной **Command & Conquer**.

16. Бесстрашный коп, отличный боец и просто глубоко отчаявшийся человек, который никак не может забыть гибель своей жены и дочери. Назови его фамилию.

18. ***** & **Magic** – легендарная фэнтезийная вселенная за авторством Джона Ван Кенгема.

20. Именем этого известного гонщика назван отличный раллийный симулятор 2004 года от **Warthog**.

22. Создатели экстравагантной адвенчуры **Alida**.

24. Компьютерный противник в мультиплеере.

26. ***** – **The Mystery Of Jantris**.

Неплохая Action/Adventure 2004 года от **Centaury Productions**.

27. Устройство для перекрытия дверей, различных входов и лестниц в **SWAT 4** (одно из слов названия).

28. В мире **Atlantis: Evolution** так презрительно называют «отстутников».

29. В **Fable: The Lost Chapters** (да и в некоторых других RPG) этот предмет используется для нахождения зарытых кладов.

33. Один из самых популярных игровых режимов в **Unreal Tournament 2004**.

35. Ее отображают хит-поинты.

36. Четвертая часть саги **The Elder Scrolls**.

37. Глава коммуникационного центра «Третьего Эшелона» в **Splinter Cell: Pandora Tomorrow**. Возглавляет группу специалистов, которые помогают агентам при расшифровке документов и работе с электронными приборами.

40. Монстр из **Doom 3** во многом похожий на Imp'a.

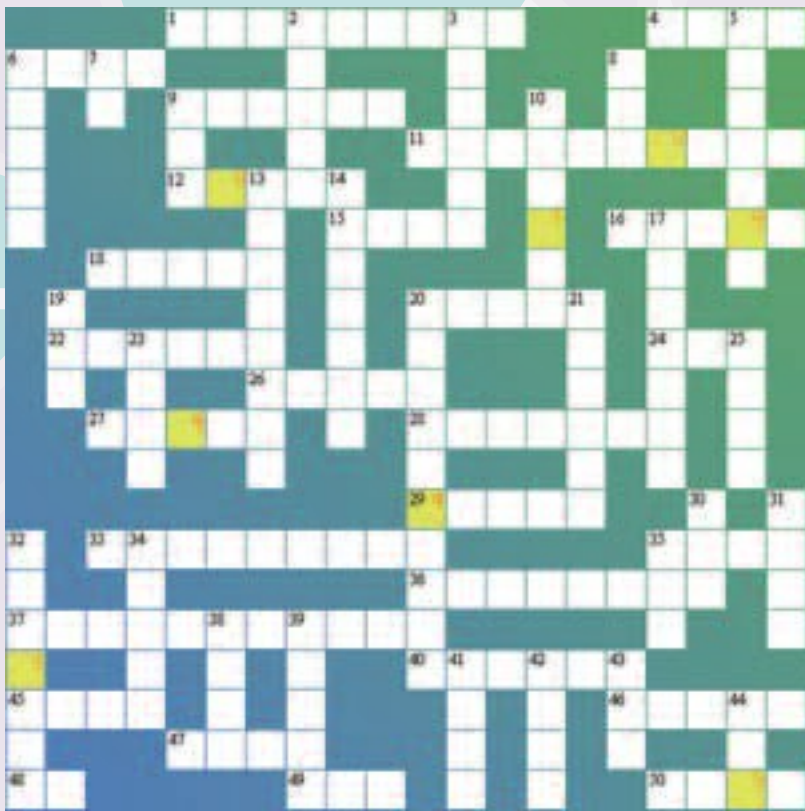
45. Удачная серия RTS с сильным экономическим уклоном от немецкой студии **Sunflowers**.

46. Это для отчетов и ведомостей он Тауншенд, а для друзей просто... (назови имя).

47. При помощи этих порталов в **Age of Wonders II: The Wizard's Throne** добывалась мана.

48. Крупнейший в мире издатель компьютерных и видеоигр (аббревиатура).

49. Справочная информация по игре, написанная в форме «вопрос-ответ».



50. Отличная серия автосимуляторов от **Codemasters**.

ПО ВЕРТИКАЛИ:

2. *****: **Journeys Beyond**. Для своего времени (1996 г.) эта мистическая адвенчура от **Hue Forest Entertainment** была настоящим эталоном жанра. Жаль, уж больно сложная она была.

3. Один из самых опытных членов подразделения S.T.A.R.S. Встречался нам в первой части **Resident Evil**, а также у него было cameo в **Resident Evil 3: Nemesis**.

5. Главный герой диллогии **Soldier of Fortune**.

6. Мрачный фэнтезийный экшен (1995 года) от **Relic Software** на движке первого **Doom**.

7. Где происходят события **True Crime**? (общепринятое сокращение города).

8. Easter *** – скрытый прикол игры.

9. Самая дорогая комплектация игр и «железа».

10. Легендарный город из **The Fifth Disciple**, в который нам необходимо было попасть.

13. Зловещий комендант марсианской колонии из **Doom 3**.

14. Западное название отечественной аркадной леталки «Штурм» от компании **MADия**.

17. Героическая палатина из **Neverwinter Nights**. В аддоне **Hordes of the Underdark** нам приходится заниматься ее спасением.

19. Безбашенный экшен от **Shiny** про паренка Курта, шестилапого пса Макса и Дока, спасающих мир от разномастных злодеев.

20. Одно из заклинаний Blademaster'a из **Warcraft III: The Reign of Chaos**.

21. Создатели серии **Final Fantasy** (первое слово названия).

23. Пожалуй, наиболее распространенный графический формат.

25. Вид взрывоопасных пауков в **Doom 3**.

30. Добротный FPS 1998 года от **Ritual Entertainment**. Брал за душу не столько геймплеем или графикой, сколько отличным сюжетом и чертовски харизматичными героями.

31. «Чемоданчик жизни», за которым мы охотились во втором **Fallout**.

32. «Улучшение чего-либо».

34. Известный японский разработчик/издатель. К концу 2006 года компания обещает выпустить горячо ожидаемый фанатами **Warhammer: Mark of Chaos**.

35. Обозначение шутки, активно употребляемое геймерами.

38. Единственный летательный аппарат в **GTA 3**.

39. Самый удачный симулятор вора за всю историю игровой индустрии.

41. Имя умершей владелицы фабрики игрушек из **Syberia**.

42. Fallout-образная трехмерная RPG от немецкой студии **Silver Style Entertainment** (одно из слов названия).

43. Издатель **Full Spectrum Warrior**.

44. Фэнтези-аркада от **Apogee** 1995 года (аббревиатура).

КУДА ПИСАТЬ

Ответы принимаются по электронной почте crossword_29@pc-games.ru, а также обычной почтой по адресу: 01000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «РС ИГРЫ» (укажите на конверте слово «КРОССВОРД»). ВНИМАНИЕ! Конкурс продлится до 1 июня 2006 года включительно.

ВЫИГРАЙ ОКНО В МИР!

Мне – главному выдумывателю вопросов для конкурсов «РС Игр» – нелегко писать эти строки. А кому будет легко писать со связанными руками?! Но только связанные руки и журналистская этика не дают сейчас мне намазать лыжи свечкой и рвануть в сторону канадской границы вместе с читательской наградой. Держите меня, бабоньки! Мы разыгрываем приз от компании Viewsonic (<http://www.viewsoniceurope.com/ru/>) – монитор VX724! Если ты еще жив, значит, не понимаешь, о чем речь. VX724 – не просто плоский, как Земля в Средние века, и жидкокристаллический, как терминаторша в исполнении Кристанны Локен. Время отклика составляет – 3 мс! Это предел!!! Да развяжите же мне руки, сатрапы! Как бы ты ни вертел «мышкой», изображение на экране останется безупречным. Ты понял?! Оно вообще не смазывается, не замыливается и не растушевывается! Конечно, на свете отыщется еще парочка мониторов с коротким откликом, но все они, пардон, тускловаты. А VX724 выдает такую картинку, что мама от стула будет тебя напильником отскребать! А ведь есть еще и сверхширокие углы обзора (до 160°) и разрешение 1280x1024 на семнадцатидюймовой матрице... В общем, если ты не пришлешь ответы до 1 июня 2006 года по адресу viewsonic@pc-games.ru, я за себя не ручаюсь!



1. Какая технология обеспечивает монитору VX724 чистое и живое движение картинки?
а) Dynamic Structure;
б) Amplified Impulse;
в) и то, и другое.

2. Для чего необходима технология OptiSync?
а) Для аппаратной синхронизации развертки;
б) Для подключения к монитору нескольких цифровых и аналоговых источников изображения;
в) Для подключения монитора к системному блоку через Bluetooth-адаптер.

3. Каков шаг между пикселями на экране монитора VX724?
а) 0,282;
б) 0,278;
в) 0,264.

4. Совместим ли монитор VX724 с компьютерами типа «Макинтош»?
а) Полностью совместим с Power Mac G3/G4/G5;
б) Совместим только при использовании особого переходника (поставляется отдельно);
в) Подходит только для компьютеров типа PC.

КОНКУРС

Позор на твою голову, читатель! Впервые в истории журнала на конкурс по столь популярной теме не пришло ни одного полностью правильного ответа! Посыпаю голову пеплом и делаю вывод, что отвечавшим на вопросы явно было лень смотреть раздел "Credits" оригинальной игры *Heroes of Might and Magic* образца 1995 года. Иначе они бы заметили, что главный программист первых «Героев» Фил Штейнмейер (Phil Steinmeyer) значится там еще и в качестве дизайнера. Кое-кто, конечно, откопал имя Гаса Смедстада (Gus Smedstad), однако вопрос был не про третью часть серии (именно с нее Гас начал работать в New World Computing), а про первую. Так что, незачет, дорогие друзья, приз остается в редакции ждать следующего удобного конкурса. Селяви.

ПРАВИЛЬНЫЕ ОТВЕТЫ

1. Heroes IV: Winds of War
2. Academy, Haven, Necropolis
3. Phil Steinmeyer
4. Rob King
5. Ashan
6. Necropolis
7. War Dancer
8. 7

ГЕРОЙСКОЕ НАСЛЕДИЕ

ЗНАКОМЫЕ ВСЕ ЛИЦА

Третий раунд нашего совместного с компанией ATI Technologies конкурса МЕГА-BESTSHOT, и снова замечательная видеокарта **ATI Radeon GeCube 9550** в качестве главного приза.



Пришло время подвести итоги 3-го раунда конкурса **МЕГА-BESTSHOT** и определить, кому из наших читателей достанется видеокарточка Radeon GeCube 9550 от компании **ATI Technologies**. Лучшую подборку двойников, на наш взгляд, прислала **Мария Алиева** из Москвы. Больше всего, конечно, редакцию сразил кругозор нашей читательницы – парад звезд получился отменный: от Мадонны и американских рестлеров до российских поп-звезд и ви-джеев MTV. На десерт досталось даже толстячку **Гейбу Ньюэллу** (впрочем, это известная индустриальная шутка создателей **F.E.A.R.**) и сэру **Питеру Молине**. В общем, работы ниже:



Hitman
vindiesel



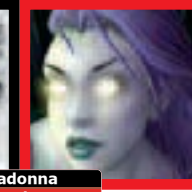
mario
saddam husein



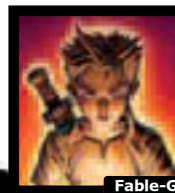
cid ffviii
elton john



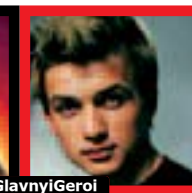
madonna
undead wow



Толстяк из F.E.A.R.
Gabe Newell



Fable-GlavnyiGeroi
Vlad Topalov Smash



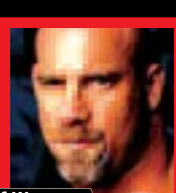
AlexanderAnotolievich
Gordon Freeman



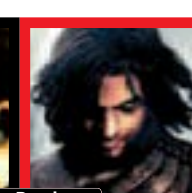
Gollum
Peter Molyneux



God of War
Goldberg Wrestler



Antonio Banderas
Prince of Persia



МЕГА-BESTSHOT

#3

ИТОГИ КОНКУРСА



Текст: Михаил Шахов

ТРУДНОСТИ ПЕРЕВОДА

Специалисты насчитывают в мире около семи с половиной тысяч языков. Правда, большая часть используется слабо развитыми народами, не имеющими ни письменности, ни тем более выхода в Интернет. Представляешь, как тяжело было бы ориентироваться в таком многообразии? К счастью, суровая действительность требует от нас владения двумя, максимум тремя языками. Но если даже английский тебе пока не по зубам – обращайся, мы поможем!

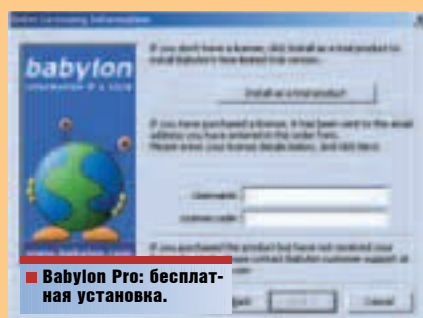
Программы для работы с иностранными словами подразделяются на две группы: автоматические системы перевода и словари. Первые, что называется, не загружают мозг, но и эффективность демонстрируют весьма сомнительную. По Сети давно ходит история о том, как автопереводчик превратил "mouse driver" в «мышинного пастуха». Вторые представляют собой все тот же многостраничный талмуд, что есть у каждого студента филфака, только представленный в электронной форме и оснащенный автоматизированным поиском. Обращаясь к словарю, ты сам решаешь, какой вариант перевода употребить, но поскольку люди, как правило, умнее компьютеров, текст получается гораздо более стройным и осмысленным. К тому же, словарь полезнее с практической точки зрения, ведь за счет его подсказок ты расширяешь собственный словарный запас! Сегодня мы расскажем о самых популярных программах-словарях, которые здорово помогут начинающему полиглоту.

BABYLON PRO

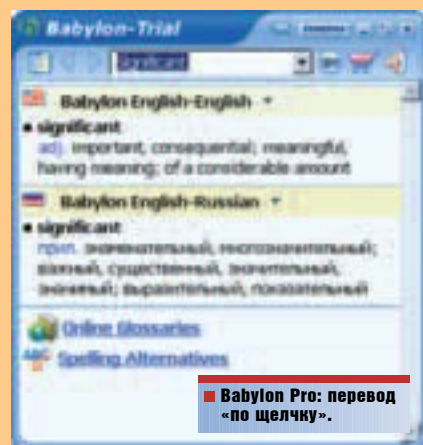
ТИП ПРОГРАММЫ
электронный словарь
ФИРМА-ПРОИЗВОДИТЕЛЬ
Babylon.com Ltd
УСЛОВИЯ РАСПРОСТРАНЕНИЯ
Shareware, \$49.50
АДРЕС ДЛЯ СКАЧИВАНИЯ
www.babylon.com

Мы решили пойти ва-банк и выложить самое вкусное сразу. Интернет-ориентированный **Babylon PRO** – лучший словарь из тех, что нам доводилось видеть. Правда, и стоит он соответственно: пятьдесят долларов. Примерно столько же ты отдашь за высококлассный бумажный словарь.

Хотя на первых порах, примерно с месяц, за Babylon PRO можно не платить. Для этого ткни мышью кнопку *Install as a trial product* (на картинке) при установке программы.



Во время инсталляции тебя обязательно попросят настроить интерфейс, доступно несколько вариантов. Нам показалось удобным открывать словарь правым кликом при зажатом **SHIFT**. Наводишь курсор на незнакомое слово, жмешь правую кнопку мыши вместе с «шифтом» и получаешь все варианты перевода. Можно также запросить толкование понятия в WIKIPEDIA, правда, только в англоязычной форме. Если же перевод тебя не устроил, обратись к сетевым словарям, ссылка на них расположена тут же (*Online Glossaries*).



Babylon не претендует на универсальность, зато легко поддается обучению. Воспользовавшись функцией *Add Glossaries* (*Menu – Glossaries – Add Glossaries*), ты установишь дополнительные модули программы, в том числе и пресловутую WIKIPEDIA, если она не попала в базовый комплект.

Чтобы попасть в раздел «добавок», щелкни *Free Dictionaries And Glossaries* в открывшемся окне. Нашел что-нибудь ценное? Переходи по ссылке и в стандартном браузерном диалоге жми сразу кнопку *Открыть* (не возись с сохранением), Babylon сам заметит и установит дополнение.

А еще Babylon PRO умеет произносить слова вслух! Только для этого программе нужен собственный **TTS** (Text To Speech Engine), работать с традиционным Windows XP TTS от **Microsoft** капризный «полиглот» отказывается.

Чтобы услышать правильное (по мнению разработчиков) произношение искомого слова, жми кнопку со значком динамика. Она расположена справа от поля поиска во всплывающем окне программы.

При массе достоинств Babylon не обошлась без недостатков. Так, программа постоянно ползает в Сеть, приходится все время оставаться на линии. Да и цена не добавляет популярности: пятьдесят баксов-то не лишние!

ABBY LINGVO 11 «ШЕСТЬ ЯЗЫКОВ»

ТИП ПРОГРАММЫ
электронный словарь
ФИРМА-ПРОИЗВОДИТЕЛЬ
ABBY Software
УСЛОВИЯ РАСПРОСТРАНЕНИЯ
Shareware, 1140 руб.
АДРЕС ДЛЯ СКАЧИВАНИЯ
www.lingvo.ru

Компания **ABBY** хорошо зарекомендовала себя на рынке ПО. На ее счету прекрасная система распознавания отсканированных текстов, множество утилит для конвертирования документов в разные форматы и несколько отличных словарей. Последние выходят под маркой **Lingvo**. Ты наверняка сталкивался с лингвистическими продуктами ABBY, хотя, возможно, и не подозревал об этом. Программный пакет компании лежит в основе бесплатного переводчика на «Яндексе». Между прочим, читателям «РС ИГР» здо-

Набей нужное слово в строке поиска сни-



Но и на старуху бывает проруха. Во-первых, ABBYY Lingvo 11 стоит более сорока долларов, а во-вторых – ощутимо «тормозит» на слабых офисных компьютерах.

еще один вариант: простая, бесплатная и удобная программа **QDictionary**. Предназначена она специально для ленивых, так как не требует даже нажатия кнопок. Строка с переводом всплывает на экране, как только курсор «соприкасается» со словом. Правда, в Opera или Word

словарь QDictionary без регистрации не работает. Впрочем, «узаконить отношения» на один год можно всего за сто двадцать рублей. Халаявный QDictionary совместим с такими программами как: **Internet Explorer, Outlook Express, Outlook, HTML Help, Notepad, WordPad, ICG и AvantBrowser.**

www.multitrans.ru

Вооружившись одной из описанных нами программ, ты без труда преодолеешь языковой барьер. По крайней мере, на отдельно взятом компьютере.



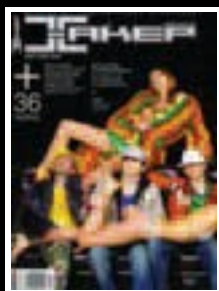
Gifts from Housewarming

■ **QDictionary:**
перевод без забот.

Понятное дело, качество перевода оставляет желать лучшего, но что можно требовать от утилиты «весом» 800 Кбайт?



**WE
ARE
HACKERS
WE ARE
TOGETHER**



ТОВАР ЛИЦОМ. НОВАЯ ОБОЛОЧКА ДЛЯ ДИСКА

ГЛАЗА НЕ ВРУТ. МЫ ДЕЙСТВИТЕЛЬНО СМЕНИЛИ ОБОЛОЧКУ ДИСКА. ОТНЫНЕ ОНА СТАЛА ЕЩЕ УДОБНЕЕ, ЕЩЕ НАДЕЖНЕЕ, ЕЩЕ БЛИЖЕ К ПОЛЬЗОВАТЕЛЮ. НО ГЛАВНОЕ: ТЫ СМОЖЕШЬ ЗА СЧИТАННЫЕ МИНУТЫ НАСТРОИТЬ ЕЕ ПОД СЕБЯ. НЕ НРАВИТСЯ ХУДОЖЕСТВЕННОЕ ОФОРМЛЕНИЕ? НЕ ПРОБЛЕМА. НАРИСУЙ СОБСТВЕННЫЙ «СКИН». НАСКУЧИЛА МУЗЫКА? ЗАГРУЗИ ЛЮБИМЫЕ КОМПОЗИЦИИ В УДОБНЫЙ ПРОИГРЫВАТЕЛЬ И СЛУШАЙ ИХ СКОЛЬКО ДУШЕ УГОДНО. НА РАДОСТЬ ЛЕНИВЫМ ПОЯВИЛАСЬ СТРОКА ПОИСКА. ВПРОЧЕМ, И БЕЗ НЕЕ МОЖНО С ЛЕГКОСТЬЮ ОТЫСКАТЬ НЕОБХОДИМУЮ ИНФОРМАЦИЮ. МЫ ТЩАТЕЛЬНО ИЗУЧИЛИ ПОЖЕЛАНИЯ ЧИТАТЕЛЕЙ И СНАБДИЛИ ОБОЛОЧКУ ДВУМЯ РЕЖИМАМИ НАВИГАЦИИ: «ДЕРЕВО» И «СПИСОК». ПЕРВЫЙ НАПОМИНАЕТ «ПРОВОДНИК» ИЗ WINDOWS, ВТОРОЙ – КЛАССИЧЕСКУЮ СТРУКТУРУ ПАПОК NORTON COMMANDER. С НЕТЕРПЕНИЕМ ЖДЕМ ОТ ТЕБЯ ОТЗЫВОВ И ПОЖЕЛАНИЙ! НАШ ЭЛЕКТРОННЫЙ АДРЕС ОСТАЛСЯ ПРЕЖНИМ: DISC@PC-GAMES.RU



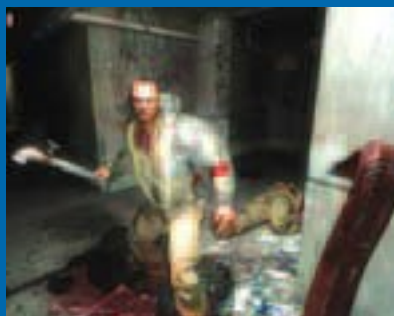
ПОЛНАЯ телевизионная версия на нашем диске



ТЫ УЖЕ, НАВЕРНОЕ, В КУРСЕ, ЧТО 25 ФЕВРАЛЯ ПРОШЛА ВТОРАЯ ЦЕРЕМОНИЯ ВРУЧЕНИЯ НАГРАД В ОБЛАСТИ КОМПЬЮТЕРНЫХ И ВИДЕОИГР GAMELAND AWARD 2. ДАЖЕ ЕСЛИ ТЫ НЕ СТАЛ СВИДЕТЕЛЕМ ЭТОГО ЗНАМЕНАТЕЛЬНОГО СОБЫТИЯ, НАВЕРНЯКА СМОГ ОЗНАКОМИТЬСЯ С НАШИМ РЕПОРТАЖЕМ, КОТОРЫЙ МЫ ОПУБЛИКОВАЛИ В ПРОШЛОМ НОМЕРЕ «РС ИГР», И ПРЕДВАРИТЕЛЬНЫМ ВИДЕО, ВЫЛОЖЕННЫМ НА ДИСК. ТЕПЕРЬ У ТЕБЯ ЕСТЬ ВОЗМОЖНОСТЬ ПОСМОТРЕТЬ ПОЛНУЮ ТЕЛЕВИЗИОННУЮ ВЕРСИЮ, СНЯТУЮ МУЗЫКАЛЬНЫМ КАНАЛОМ MTV. ВСЕ ОСНОВНЫЕ И САМЫЕ ЯРКИЕ МОМЕНТЫ ЦЕРЕМОНИИ БЫЛИ ВКЛЮЧЕНЫ В ПОЛУТОРОЧАСОВОЙ РЕПОРТАЖ, ПОКАЗАННЫЙ НА ТЕЛЕКАНАЛЕ MTV 5 И 8 АПРЕЛЯ. ЕСЛИ ТЫ ПРОПУСТИЛ ЕГО, НЕ ОГОРЧАЙСЯ – МЫ ВЫЛОЖИЛИ ЭТО ВИДЕО НА НАШ DVD. ПРАВДА, ЕГО ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ – ЧАС С НЕБОЛЬШИМ. НО НЕ СТОИТ БЕСПОКОИТЬСЯ: ПРОСТО В НАШУ ВЕРСИЮ НЕ ВОШЛА РЕКЛАМА, РАЗБАВЛЯВШАЯ РЕПОРТАЖ. В ОБЩЕМ, НИЧТО ТЕБЕ НЕ ПОМЕШАЕТ НАСЛАЖДАТЬСЯ ГРАНДИОЗНЫМ ПРЕДСТАВЛЕНИЕМ ПОД НАЗВАНИЕМ GAMELAND AWARD 2!



Condemned: Criminal Origins



Хочешь посмотреть, во что играют обладатели консолей нового поколения? Игра, не так давно считавшаяся эксклюзивом для XBOX 360, скоро доберется и до нас. Может, ты и не

играл в *No One Lives Forever*, но уж мимо *F.E.A.R.* точно не мог пройти. **Monolith Productions** на пару с **SEGA** готова еще раз продемонстрировать миру образец настоящего хоррор-экшена, способного держать в напряжении любого. Все это опять будет одобрено отменной графикой и физикой движка *Havok 3.0*. В качестве агента ФБР тебе придется заниматься самыми жуткими и непонятными делами. Действовать придется от первого лица, однако *Condemned: Criminal Origins* – это, в первую очередь, интерактивный триллер с элементами детектива, а уж затем – “action”. Прежде, чем арестовать или уничтожить маньяка, его нужно найти. А для этого потребуется тщательно осматривать

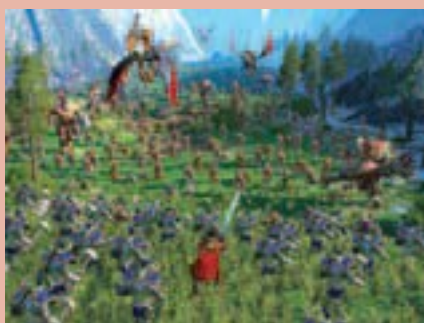
места преступлений, собирать улики и много думать, думать так, как душевнобольные убийцы...



SpellForce 2: Shadow Wars



Вторая часть ролевой реал-тайм стратегии скоро поступит на прилавки. Пока доступна лишь демо-версия, но размер ее таков, что по ней можно написать полноценный обзор. Первое, что бросается в глаза, – это графика. И, несмотря на ограничения демо-версии, она мало кого оставит равнодушным. Игра заметно эволюционировала во всем, например, достаточно серьезно переработана ролевая система, больше похожая на древовидную систему распределения очков из *Diablo*. *SpellForce 2: SW* не назовешь хардкорной ролевой игрой, равно как не блещет она и тактическими изысками. Но не надо забывать, что перебор в одну из сторон – ролевую или тактическую, напроочь убьет другую. Поклонники серии не будут разочарованы, новички также не останутся в стороне. Одним словом, настоятельно рекомендуется к просмотру!



Act of War: High Treason



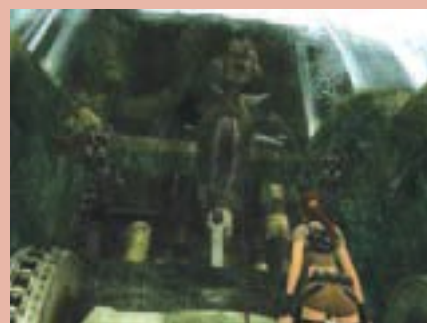
В Соединенных Штатах снова неспокойно. Ощущение опасности, неясные страхи распространяются по улицам мегаполисов, витают над крышами небоскребов. Близятся президентские выборы. И вот... террористы атакуют как всегда неожиданно. Действующий президент погибает, нация снова оказывается на краю пропасти. Таинственный Консорциум, известный нам по первой игре *Act of War: Direct Action*, готовится к захвату власти по всему миру. В *Act of War: High Treason* особое внимание уделено современным морским сражениям. То, чего не хватало в оригинальной игре, в полной мере реализовано в адд-оне. 15 типов морских судов, подводные лодки, морские вертолеты, корабли-амфибии, технические средства, вроде новейших сонаров, противоракеты, самонаводящиеся торпеды и многое другое.



Tomb Raider: Legend



Игры с сексапильной искательницей приключений в главной роли нашли миллионы почитателей по всему миру. Всех поклонников легендарной **Лары Крофт** ждет настоящий праздник. В процессе поисков древней реликвии в Южной Америке Лара сталкивается с таинственной личностью из своего прошлого. Цепь стремительно развивающихся событий приводит к обнаружению одного из самых знаменитых артефактов, разыскиваемых историками... Игрока ожидает новое странствие, полное опасных неожиданностей и удивительных открытий. Экзотические места, среди которых древние гробницы, опасные джунгли и заснеженные руины; множество предметов; различные оружие и технические средства в арсенале Лары – все это делает игру настоящей находкой для каждого любителя приключений в стиле экшен.



Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth 2

Вторая часть стратегии, основанной на вселенной «Властелина Колец», вызвала неоднозначную реакцию как со стороны прессы, так и со стороны обычных геймеров. То, что сиквел разительно отличается от оригинала, — факт. Другой вопрос, под каким углом воспримет эти нововведения каждый из нас. Более линейная, но в то же время более зрелищная кампания, глобальный режим War of the Ring (наподобие тактического режима серии **Total War**), совершенно иной баланс сил воюющих сторон, разросшееся дерево специальных умений и, конечно же, новые юниты... Как говорится, лучше один раз видеоролик посмотреть, чем сто раз в журналах прочитать.



SWAT 4: The Stetchkov Syndicate

В отличие от предыдущего гостя нашей видеорубрики, этот товарищ настроен более чем решительно. **SWAT 4**, появившаяся год назад, была признана лучшим тактическим шутером прошлого года. И вот теперь **Irrational Games** удалось выпустить адд-он под стать оригиналу. Зловещий Stetchkov Syndicate угрожает спокойствию, а это значит, что без стрельбы не обойтись. Семь новых заданий, значительно поумневший искусственный интеллект, расширенный набор оружия и экипировки, новый мультиплеерный режим — вот полный список особенностей дополнения. Игра стала еще более сложной, многообразной, а самое главное — интересной. Лучший подарок поклонникам жанра!



Crashday

Bugbear Entertainment, разработчики **Flatout** и **Flatout 2** (которая в ближайшее время должна отправиться на полки магазинов), могут спать спокойно — **Crashday** явно не дотягивает до уровня их творения. Да, игра обладает симпатичной графикой, неплохой физикой и немалым количеством игровых режимов. Однако **Crashday** успеет надоесть буквально через пару дней. Проект ничем выгодно не отличается от **Flatout**, нынешнего стандарта в жарне аркадных гонок на выживание, а обещанные «дорожные войны» с применением ракет и тяжелых пулеметов на поверку оказываются довольно скучным занятием. Впрочем, смотри на все это дело сам — возможно, тебе понравится эта игра.



Galactic Civilizations 2: Dread Lords

Если в свое время ты оказался сильно разочарован **Master of Orion 3** (для этого было множество поводов), то **Galactic Civilizations 2: Dread Lords** обязательно вернет тебе веру в светлое будущее глобальных космических стратегий. Множество методов борьбы за мировое господство, десятки видов самых разнообразных юнитов, продуманная дипломатическая и экономическая системы — не ошибаясь, если назовем эту игру «**Civilizations** в космосе». В то же время авторы не стали перегрывать палку и чрезмерно усложнять свое творение. Даже новичок в жанре стратегий освоится здесь максимум за час-полтора — было бы желание. А оно того стоит!



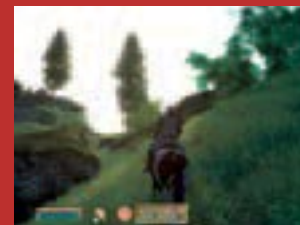
Tom Clancy's Rainbow Six: Lockdown

Не игра, а сплошное разочарование. От бывшей серьезности и реализма не осталось и следа — «Радуга Шесть» превратилась в бездумный линейный экшен, где надо действовать исключительно из принципа «shoot-em-up». За весьма недурственной графической оболочкой скрывается десять часов однообразного и скучного геймплея. Увидел — выстрелил, увидел — выстрелил... Богатый ассортимент экипировки и удобная система управления отрядом не способны спасти положение. Если бы игра вышла без слов **Rainbow Six** в названии, мы бы приняли ее за добротный, пусть и простецкий, шутер. Но раз назвался груздем... В общем, полный провал.



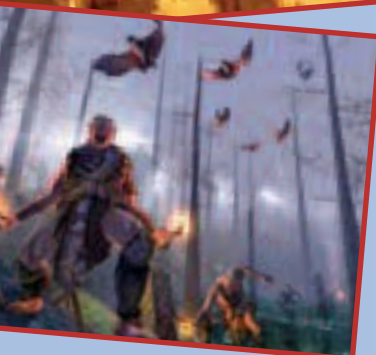
The Elder Scrolls 4: Oblivion

Комментарии тут просто излишни. Про **Oblivion** говорили и писали все, кому не лень, — надо отдать должное маркетинговому отделу **2K Games**, шумиху вокруг своего главного проекта им удалось под- нешуточную. Мы уже успели отсмотреть творение **Bethesda** и вынести вердикт — знакомство с ним должны осуществить все геймеры, вне зависимости от своих вкусовых предпочтений. **Oblivion** — это великолепный ролевой проект категории «играют все». Сказочно красивая графика, традиционный для этой серии **RPG** сильный сюжет, чрезвычайно удобное управление и огромный, просто необъятных размеров мир — пожалуй, **Bethesda** разгадала рецепт идеальной **RPG**.



НОВОСТИ

Этот месяц отметился вереницей громких релизов, которые игровая общественность ждала в течение многих лет. Нельзя сказать, что они затмевают хиты, вышедшие в начале года, однако в плане wanted-рейтинга у них были все десять баллов из десяти возможных. Один **The Elder Scrolls 4: Oblivion** чего только стоит! Однако в скором времени должно выйти еще немало достойных проектов, пройти мимо которых мы просто не могли. Узнай из наших видеорепортажей последние подробности о таких интереснейших разработках, как **Lord of the Rings Online**, **The Shadows of Angmar**, **Paraworld** и **Warhammer: Mark of Chaos**. Первая, как видно из названия, представляет собой MMORPG по вселенной Толкиена, а остальные две — оригинальные и чертовски красивые стратегии. Такое пропускать нельзя!



ArchLord

Азиатские MMORPG, плодящиеся со страшной силой, продолжают экспансию европейского рынка! Проект **ArchLord** от корейской студии **NHN Games** погрузит игрока в мрачный фэнтезийный мир, где не на жизнь, а на смерть сражаются три расы — люди, лунные эльфы и орки. Разработчики делают ставку на глобальные PvP-битвы, в которых одновременно будут участвовать сотни персонажей. По заверениям создателей, их творение придется по вкусу как любителям соло-прохождения, так и тем, кто привык объединяться в группы. Интереснейшая фишка ArchLord — любой геймер сможет стать правителем этого сказочного мира, правда, для этого ему придется выполнить сложный эпический квест.



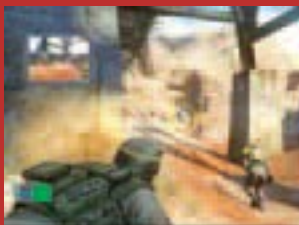
Final Fantasy XI: Treasures of Aht Urghan

Единственная онлайн-игра популярнейшего JRPG-сериала **Final Fantasy** в ближайшее время должна обзавестись вторым по счету дополнением. За два с половиной года своего существования **Final Fantasy Online** (второе официальное название **Final Fantasy XI**) собрала свыше миллиона активных подписчиков, во многом благодаря своей кроссплатформенной направленности. Но, в отличие от оригинального проекта, **Treasures of Aht Urghan** выйдет не только на PC и PlayStation 2, но и на Xbox 360. Add-on добавит в игру новые классы, а также существенно оптимизирует баланс (в первую очередь это касается экономики).



Ghost Recon: Advanced Warfighter

Ghost Recon по праву считается одной из лучших серий тактических экшенов. Жаль, что на PC была выпущена лишь первая часть с адд-онами, а вторая так и не смогла добраться до наших палестин. Впрочем, в ближайшее время **Ubisoft** собирается загладить свою вину перед адептами персоналок — вот-вот должен подоспеть **Ghost Recon: Advanced Warfighter**, в списке платформ которого значится и PC. Суперсовременная графика, возможность командовать тяжелой техникой, богатый ассортимент спецпоспособлений — надеемся, что все это великолепие не будет лишено продуманного геймплея, и мы не получим тир, вроде **Tom Clancy's Rainbow Six: Lockdown**.



Wings of Power: Heavy Bombers and Jets

По мнению большинства обозревателей компьютерных игр, это дополнение является лучшим адд-оном к авиасимулятору **Microsoft Flight Simulator 2004**. Несмотря на то что в нем представлены наиболее известные образцы военной авиации времен Второй Мировой, сбрасывать бомбы или стрелять из пулеметов мы не сможем. Все, что нам дозволится, — это просто выполнять перелеты. Однообразие миссий компенсируется хорошей графикой, потрясающе детализированными моделями самолетов и высочайшей степенью реализма. Как говорится на официальном сайте игры, «создано пилотами для пилотов». Охотно верим.



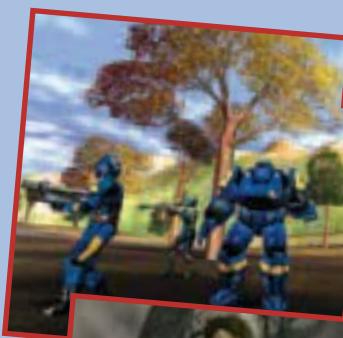
ПРЕВЬЮ

ОНЛАЙН

Незадолго перед запуском аддона к **EverQuest II: The Kingdom of Sky**, разработчики сделали то, что обещали реализовать еще в **Desert of Flames**, — внедрить в игру полноценную систему PvP. Отныне любой подписчик, которому наскучат Roleplay-приключения, сможет опробовать свои силы на PvP-серверах. Смотри наше видео, где во всей красе демонстрируются особенности этого режима.

Уникальный в своем роде MMOFPS **PlanetSide** отныне будет официально издаваться на территории России компанией «Акелла». Дабы ввести тебя в курс дела и рассказать, что это за зверь такой, мы подготовили для тебя объемный видеорепортаж. Жесточайшие перестрелки, захваты баз и применение различной военной техники — все это PlanetSide. Поклонники экшенов наверняка оценят по достоинству.

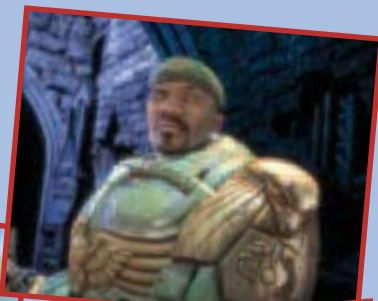
Guil Wars Factions — продолжение оригинальной игры, которое, по сути, является самостоятельным проектом. Новый мир, новые классы, новые возможности — здесь есть, на что посмотреть.



ИНТЕРВЬЮ

По традиции мы представляем твоему вниманию интервью с разработчиками потенциальных хитов, которым есть, что рассказать и показать.

Создатели **The Elder Scrolls 4: Oblivion** поведают тебе немало интересного относительно процесса разработки игры, представители **Midway** расскажут об экшене **Stranglehold**, за основу которого берутся насыщенные трюками и перестрелками фильмы Джона Ву, **Crystal Dynamics** практически перед релизом **Tomb Raider: Legend** ознакомит тебя с особенностями новой серии приключений неподражаемой Лары Крофт, ребята из **Pyro Studios** поделятся информацией о **Commandos: Strike Force**, **Saber Interactive** подкинет несколько интересных фактов про **Timeshift**... На сладкое — ролик, посвященный сверхтехнологичному **Unreal Tournament 2007**.



Project Reality 0.25



Спустя три месяца после выхода **Project Reality 0.2** появилась новая, значительно выросшая в размерах версия этого мода. **Project Reality** набирает популярность среди любителей **Battlefield 2**, и на то есть веские причины. Основной целью создатели этого мода поставили добавление в игру изрядную долю реализма, и это им вполне удалось. Отныне счетчик жизни и перекрестье прицела исчезли с экрана. Для того чтобы метко стрелять, теперь надо прицельнуться к прицелу: сначала это кажется неудобным, но спустя короткое время к новой фишке быстро привыкаешь. Кроме того, близкий разрыв снаряда или гранаты приводит к кратковременной контузии, а ранения необходимо обязательно залечивать, иначе есть все шансы истечь кровью и погибнуть. Легкой жизни лишены и водители — внешние виды отныне не работают. Помимо этого, изменениям подверглись танковые прицелы, которые стали более информативными. Также **Project Reality 0.25** содержит три новых карты для сетевой игры: Oasis, Steel Thunder и Strike at Karakand 2.



Перл-Харбор

Появившийся в прошлом месяце патч версии 4.04 добавил в игру несколько новых самолетов. Мы решили уделить им особое внимание, так что в этот раз ты сможешь найти новые схемы раскраски для таких самолетов, как Do335A-0, MC.205V, Mosquito FB Mk.VI и Tempest Mk.V. Кроме того, появилось еще две достойные схемы окраски для Ил-2. Всего же ты сможешь найти десяток скинов для различных самолетов.



Battlefield 2

Главным файлом для **Battlefield 2** в этот раз стала модификация **Project Reality 0.25**. Но и без нее ты сможешь найти немало вкусного для этой игры. На диск также попало три новых карты: обновленная версия популярной локации Aerial Combat, идущая под порядковым номером 3.1, Fortress, где воюет исключительно пехота, а также Operation Nightshift, предназначенная для любителей перестрелок в ночных условиях.



Call of Duty: United Offensive

Вторая часть **Call of Duty** уже давно появилась на полках магазинов, но комьюнити не спешит выпускать для нее кучу дополнений. Неудивительно, что **Call of Duty: United Offensive** все еще пользуется завидной популярностью. В этом месяце мы предлагаем тебе семь карт: mp_African Slaughter, mp_Berchtesgaden Final, mp_Kalsingrad final, mp_November Outpost, mp_Rarville, mp_Subpen и mp_Trench War Final.



Call of Duty 2

Подтверждение слов о том, что поклонники **Call of Duty 2** только сейчас начали потихоньку выпускать для этой игры что-то пристойное. В прошлом месяце была всего одна карта, в этот раз их уже три: Amaye Sur Seules v1a, Bergstein v1 и Toujane Ride beta. Тенденция увеличения числа дополнений радует, но достаточно посмотреть на старую добрую **Call of Duty: United Offensive**, чтобы стало понятно — все еще впереди.

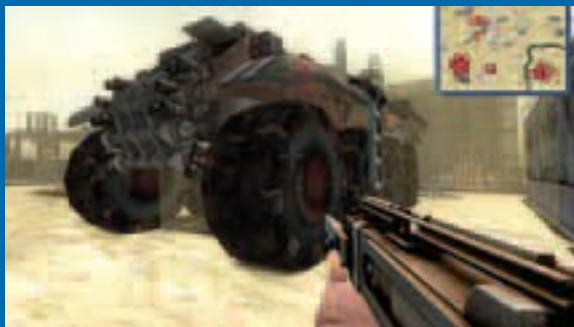


Deus EX Shifter v1.6



Есть игры, которые живут в памяти вечно. Такие, как первый **DOOM**, **Dune 2** или **Civilization**. Среди них — и **Deus Ex** (первый, разумеется). Сколько уже лет прошло, а переключить сюжет этого шедевра так никто из FPS и не смог. Тем большей была наша радость, когда в ходе поисков в Сети обнаружился СВЕЖИЙ мод для этой игры. Причем мод оказался как раз таким, каким и надо — он не трогает сюжет, а лишь добавляет некоторые фишки. Во-первых, теперь за убийство врагов начисляют очки умений (skill points). Не так много, чтобы окончательно опрокинуть игровой баланс, но все же достаточно, чтобы прокачать некоторые умения героя быстрее обычного. Причем за headshot'ы и стрельбу с большого расстояния (из снайперской винтовки) очков начисляют больше, чем за банальный расстрел противника очередь в упор. Во-вторых, введен дополнительный режим стрельбы для некоторых видов оружия. В-третьих, появился bullet-time. Включается он... при помощи наркотика Zyme.

Empires v1.0 Beta



История этой необычной модификации началась с **Battlefield 1942**. Уже тогда **Empires** сильно отличалась от всех остальных модификаций, сейчас же, после переноса на движок Source, она стала настоящим уникамом. Идеологически **Empires** больше всего напоминает старую добрую **Battlezone**. Один из игроков в каждой из команд управляет специальной машиной, являющейся мобильной базой. Перейдя в режим постройки, он может строить те или иные строения. Со стратегиями **Empires** также роднит то, что каждой из команд необходимо добывать ресурсы, для чего надо строить заводы по переработке газа. Не менее важную роль в моде играют и инженеры, поскольку именно они достраивают постройки, а также устанавливают турели. Имеется в **Empires** и древо технологий, причем это не просто лишняя фишка. После постройки завода команда получает доступ к технике, а она, в свою очередь, может быть настроена на усмотрение игрока. Одним словом, модификация получилась очень необычная и интересная.



DOOM 3

В отличие от прошлого месяца, в этот раз **DOOM 3** не радует обилием модификаций. Твоему вниманию предлагается **OpenCoop 1.1**, отличная модификация, созданная для тех, кто любит играть в **DOOM 3** большой компанией. Благодаря **OpenCoop 1.1** в игре появляется режим Cooperative, а это значит, что теперь одиночный режим игры ты можешь проходить не только в одиночку, но и с друзьями. Также ищи на диске карту **Event Horizon 1.2**.



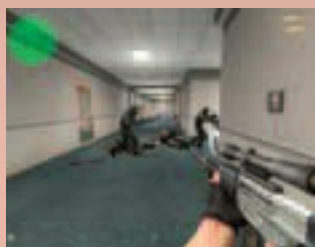
F1 Challenge '99-'02

Поклонники **F1 Challenge '99-'02** продолжают радовать нас хорошими модами. В этот раз ты сможешь попробовать модификацию **CSGT v2.1a**, посвященную кольцевым гонкам второй половины 60-х годов. В моде доступны лучшие машины, принимавшие участие в тогдашних соревнованиях, начиная от легендарной AC Cobra 427 и заканчивая гоночными прототипами, среди которых особо выделяется Ford GT 40.



Command & Conquer: Generals

В этот раз мы предлагаем модификацию **Command & Conquer: Generals – Red Alert 3: The Third War**. Российские фанаты родили то, что все мы и хотели. Правда, это пока не полная игра, а только демо-версия мода, но все вполне играбельно, а главное – есть русские и Юрий. Пора, пора взрывать Пентагон и мыть кирзовые сапоги в водах Потомака, реки, омывающей столицу Соединенных Штатов!



Counter-Strike: Source

Поклонникам **Counter-Strike: Source** грех жаловаться на недостаток дополнений. Карт для этой игры всегда много, и большинство из них сделано на совесть. Вот и в этот раз с картами проблем нет. Всего их набралось 10 штук: **cs_Arena2k6**, **cs_Estate Source Beta**, **cs_Miami**, **cs_Salty School v4**, **de_Dark Fast v1**, **de_Gambaru**, **de_Janus Control Center Beta**, **de_Salty Beach v3**, **fy_Salty Jail v2** и **fy_Snow X**.



Left-Out Units 1.57c



Масштабная модификация, способная по проработке потягаться с хитом прошлого месца **Space Hulk Coop**. Создатель **Left-Out Units 1.57c** значительно расширил список юнитов, доступных игроку. К примеру, орки теперь могут нанимать подразделения гретчинов, которые по характеристикам схожи со скаутами Космодесанта. Также на вооружении появилось самоходное орудие и танк гретчинов, последний представляет собой весьма грозное оружие. Но простого добавления новых юнитов создателю **Left-Out Units 1.57c** показалось мало, и в результате появились новые играбельные расы. Стало доступно **Tartarus Imperial Guard**, отдельное ответвление Имперской Гвардии, которое ранее выступало статистами на стандартных картах. Главным же нововведением стали Некроны, древняя раса, ненавидящая все живое. Некроны крайне медлительны, они подобны катку, который медленно, но верно давит все на своем пути. Некронам доступен всего один вид пехоты и техники, но этого вполне достаточно, чтобы уничтожить все на карте.

ОНЛАЙН



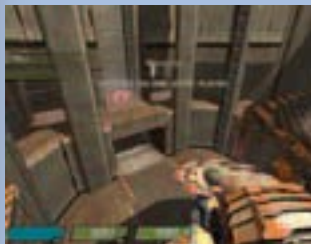
PlanetSide – это первая в мире глобальная многопользовательская онлайн-FPS (First Person Shooter). Масштабом и богатством тактических возможностей PlanetSide превосходит все существующие игры жанра. Здесь тысячи игроков на просторах необъятного игрового мира ведут войну 24 часа в сутки – именно это делает PlanetSide новым шагом в развитии командных тактических экшн-игр. Вступил в армию одной из трех воюющих сторон, вместе с друзьями создай отряд и пройди через битвы, поражающие размахом: в PlanetSide десять уникальных континентов охвачены непрекращающейся войной; в ход идет тяжелая техника и авиация, орбитальные бомбардировки и неисчерпаемый оружейный арсенал. Развивай своего персонажа, получая повышения и совершенствуясь в выбранной боевой специальности. Пехотинец или снайпер, шпион-невидимка или техник, хакер или медик, пилот или водитель – в PlanetSide более 30 боевых специальностей, и для любого игрока найдется подходящая роль.

ПАТЧИ



Quake 4 1.1 Final

В самом конце марта на свет появился патч версии 1.1 Final для шутера **Quake 4**. Этот патч несет в себе новые карты для сетевого режима игры, а также порцию исправлений. Но этот, безусловно, нужный патч на диске ты не найдешь. Дело в том, что заплатка оказалась с подвохом. Ощутят его не все, а лишь те пользователи, которые обладают широкоформатными мониторами. Выявленный баг способен вызвать сбой работы подобных мониторов.



Star Wars Empire at War 1.03

LucasArts выкатила новую, уже третью по счету заплатку для стратегии **Star Wars Empire at War**. Новый патч заинтересует тех, кто любит сетевой режим: для них предусмотрены карты Corellian Countdown и Lines are Drawn. Кроме того, обновление несет в себе внушительный список всевозможных исправлений. Самый забавный баг связан со Звездой смерти, которую можно было банально продать.



ПУТЕВОДИТЕЛЬ

Смотри два видеогайда по **Star Wars: Empire at War** и **SWAT 4: The Stetchkov Syndicate**, а также тактические советы по **Battle for the middle-earth 2**. Первый материал поможет тебе освоиться в режиме Conquest – именно там искусственный интеллект противников работает на все сто. Видео по адд-ону для **SWAT 4** содержит информацию по прохождению всех семи миссий, рассматривает все новые аспекты игры в отдельности, а также автор дает



несколько ценных советов для любителей мультиплеерных баталий. Текстовые гайды. Материал по **Lula 3D** предоставит тебе ответы на все вопросы, которые только могут возникнуть во время походов распутницы Лулы; тактика по **Tom Clancy's Rainbow Six** фокусирует внимание на самых трудных моментах каждой миссии, ну а руководство для **Galactic Civilizations 2: The Dread Lords** всегда должно быть под рукой у начинающего завоевателя космоса!



КИБЕРСПОРТ



Здравствуй уважаемые читатели! Этот месяц был богат на киберспортивные события. Самыми главными из них стали финалы **AmeriCup'a** и **EuroCup'a**. Из российских киберспортсменов за призовые места боролся лишь **Cooler**, который прошел онлайн-отборочные вместе с французом **Winz'ом**. В финале нашему соотечественнику противостоял американец **Socrates**, который и одолел Куллера со счетом 2:0 по картам. В финальной части соревнований по **Counter-Strike'у** встретился немецкий клан **Mousesports** (именно за них сейчас выступает небезызвестный норвежец **Element**) и американская команда **Complexity**, одержавшая убедительную победу, и в копилку сборной США отправилось еще одно «золото». В турнире по **Warcraft III: TFT** не было равных корейской паре **Spirit_Moon** и **Lucifer**; азиаты сначала повергли представителей **4Kings** (**Grubby** и **ToD**), а затем расправились с американской парой. В номинации **Quake 4 4x4** обошлось без неожиданностей, победили шведы из **Ice Climbers**.

СОФТ

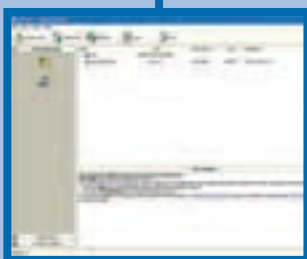
SHAREWARE/FREWARE

**FaceGen
Modeller 3.1.4**

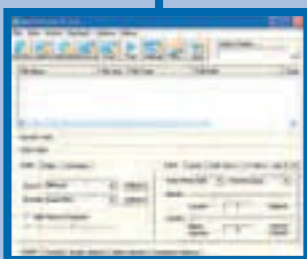
Программа позволяет моделировать человеческие лица. Указывай пол, возраст, расу и другие особенности, а утилита сгенерирует тебе результат. Пользователю предоставляется огромный перечень инструментов редактирования: от изменения детализации кожи до симметрии строения костей.

**CDRoller 6.10**

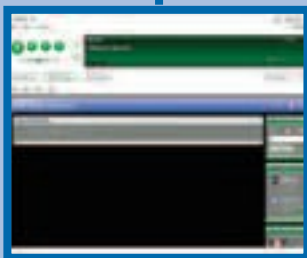
Удобная программа, которая откроет для тебя некоторые новые возможности работы с CD/DVD-ROM'ом. Утилита может восстанавливать поврежденные диски, проводить различные тесты на обнаружение неисправностей, создавать архивные копии и многое другое. Простой интерфейс.

**MediaCoder 0.3.6**

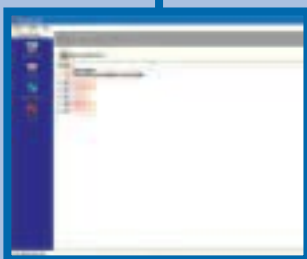
Универсальная программа, которая способна уменьшить размер видео и аудио файлов без заметной потери качества, позволяет вырезать аудиотреки и копировать диски. Имеются инструменты конвертирования, утилита поддерживает большинство современных форматов. Проста в использовании.

**Quintessential
Player 5.0.108**

Новая версия проигрывателя еще сильнее сближает тебя с музыкой. Не позволяй медиаплееру командовать тобой, поставь себя выше этого с помощью арсенала новых и улучшенных возможностей **Quintessential**. Извлекай музыку с CD и переводи ее в свой любимый формат, конвертируй файлы и многое другое.

**SpyRemover 2.52**

Утилита, с помощью которой ты сможешь обнаружить и удалить вредоносные трояны и вирусы на твоём компьютере. Указывай область поиска и производи сканирование системы. Стоит отметить, что программа проста в обращении и работает очень быстро. Удобный и понятный интерфейс.

**Abuse**

Двухмерный спрайтовый платформенный шутер. Низкое разрешение игры немного отталкивает. Не стоит обращать на это внимание, потому как впоследствии игра оставит приятное впечатление. Несколько разнообразно реализованных задумок, динамичный, а главное, удобный геймплей.

**Blade**

Это халявное творение никак не связано с одноименным фильмом. Игра представляет собой полностью трехмерный файтинг – представитель жанра, более свойственного консолям. Бой происходит на мечах. Игру не отличает особое разнообразие ни среди тактик боя, ни при выборе бойцов. Любительское развлечение на пять минут.

**Mahjongger**

Известнейшая логическая игра в компьютерном варианте. Если кто не в курсе, здесь нужно убирать одинаковые кости парами. Необходимо, чтобы все кости покинули стол. Подобные пасьянсы не имеют ничего общего с настоящим ма-джонгом – игрой с весьма непрытыми правилами.

**Dots and Boxes**

Есть поле, состоящее из точек. Два игрока по очереди соединяют две точки по вертикали или горизонтали. Если после твоего хода образовался замкнутый квадрат, построенный на ближайших точках, то он твой. Задача – «закрасить» как можно большее число таких квадратов. Еще один электронный аналог бумажного развлечения.

**BattleTanks II**

BattleTanks II – любительская работа, которая даст фору многим играм shareware-сегмента. Танковый шутер от третьего лица с зачатками баллистики. Нужно только выбрать одну из четырех сторон. Программа не требует ни денег, ни предварительной установки – распаковал и играй.



FAQ

Q: Не читается диск, что делать?

A: Итак, что может быть причиной? Первый вариант – это брак, тогда тебе стоит связаться с редакцией по телефону или e-mail'y disk@pc-games.ru, указав в теме письма «Не читается диск», а можно просто приехать к нам в редакцию, где мы выдадим нормальный диск. Второй вариант – это механически поврежденный DVD, сам понимаешь, пока диск проедет по всей территории России, пока его загрузят, разгрузят, покидавая пачки журналов, то, несмотря на коробку, есть вероятность его повреждения. Если ты купил журнал, а диск треснутый, то смело иди и меняй его у продавца, по закону они обязаны его тебе поменять. Если видимых механических повреждений нет, то вытащи диск из коробки и положи на часок между двумя листами белой бумаги, придавив чем-то тяжелым, часто помогает. Третий вариант – это старый или разбитый привод, двухслойник требует четкого позиционирования в приводе, а если устройство повреждено, то диск может не читаться или читаться может только первый слой. Тут мы тебе не поможем. Четвертый вариант – при чтении выдает ошибки, стоит попробовать снизить скорость чтения привода до x2 или сделать с него образ, например, воспользовавшись программой Alcohol 120%, в настройках указав «пропуск ошибок чтения». Если ничто не помогло, то смотри 1 вариант. Примечание: когда пишешь о нерабочем диске, то указывай: марку привода, систему, если есть ошибки – присылай скриншоты, ФИО и почтовый адрес.

Q: Почему в контенте в журнале есть материал, а на диске его нет?!!?

A: Объясняю. Все дело в том, что мастера дисков сдаются позже на неделю, чем сам журнал. Мы подаем контент, который есть на момент сдачи журнала, а, сам понимаешь, за неделю может многое измениться. Например, выходит демка Rome: Total War – Barbarian Invasion, и, несомненно, ее надо помещать на диск, поэтому приходится выкидывать другие материалы, которые уже есть в давно сданном журнале. Если мы что-либо убираем, то стараемся писать в папке материала объяснение причины. Еще раз приношу извинения за данные несоответствия.

DVD

PC ИГРЫ ВИДЕО

- Gameland Award 2

РЕПОРТАЖ

- КРИ 2006

НОВОСТИ

ПРЕВЬЮ

- Archlord
- Final Fantasy XI
- Wings OF power

РЕВЬЮ

- Crashday
- Battle for Middle-Earth 2
- MarcEcho GettingUp
- Rainbow Six: Lockdown
- SWAT 4: The Stetchkov Syndicate
- Tony Hawk's American Wasteland)
- Galactic Civilizations 2: Dread Lords
- TES IV: Oblivion
- The Godfather

ОНЛАЙН

- EverQuest 2 PvP
- PlanetSide
- Guil Wars: Fractions

ТАКТИКА

- Star Wars: Empire At War
- Battle for Middle-Earth 2
- SWAT 4: The Stetchkov Syndicate

СКОРОСТНОЕ ПРОХОЖДЕНИЕ

- Quake 4 часть 2

ИНТЕРВЬЮ С РАЗРАБОТЧИКАМИ

- Commandos: StrikeForce
- Battle for Middle-Earth 2
- Timeshift
- Unreal 2007
- 24_03_2006_pete-hines_oblivion_wmvhigh wide
- TES IV: Oblivion
- Ghost Recon: AW
- Tomb Rider: Legend

ДЕМОВЕРСИИ

- Act of War: High Treason
- Blazing Angels: Squadrons of WWII
- Championship Manager 2006

- Condemned: Criminal Origins
- GTI Racing
- Rise of Nations: Rise of Legends
- SpellForce 2: Shadow Wars
- Tomb Raider: Legend
- Ледниковый Период 2: Глобальное Потепление.
- Refuse: Атака Брака

ДОПОЛНЕНИЯ

- Блицкриг 2
- В Тылу Врага
- Ил-2 Штурмовик: Забытые Сражения
- Age of Empires III
- Battlefield 1942
- Battlefield 2
- Black & White 2
- Bloodrayne 2
- Call of Duty
- Call of Duty: United Offensive
- Call of Duty 2
- Civilization IV
- Combat Mission: Afrika Korps
- Command & Conquer: Generals
- Counter-Strike: Source
- Day of Defeat: Source
- DOOM 3
- DOOM 3: Ressurrection of Evil
- F1 Challenge '99-'02
- Fallout 2
- Fallout Tactics: Brotherhood of Steel
- Far Cry
- F.E.A.R.
- FIFA 06
- Freelancer
- Grand Theft Auto: San Andreas
- Ground Control II: Operation Exodus
- Half-Life 2
- Homeworld 2
- Max Payne 2: The Fall of Max Payne
- Microsoft Flight Simulator 2004
- Microsoft Train Simulator
- Operation Flashpoint: Resistance
- Orbiter
- Quake III Arena
- Quake 4
- Racer Free Car Simulator
- rFactor
- Star Wars Battlefront 2

- Star Wars Jedi Knight: Jedi Academy
- The Elder Scrolls III: Morrowind
- The Lord of the Rings: The Battle for Middle-earth
- The Movies
- The Sims 2
- The Sims 2 Nightlife
- The Sims 2 University
- Unreal II
- Unreal Tournament 2004
- Vampire: the Masquerade – Bloodlines
- Warcraft III: Frozen Throne
- Warhammer 40000: Dawn of War
- Warhammer 40000: Dawn of War – Winter Assault
- Wings over Vietnam
- Wolfenstein: Enemy Territory
- World Racing

ПАТЧИ

- Восточный фронт: неизвестная война 2.0 DVD Full
- Добрыня Никитич и Змей Горыныч 1.01
- Корсары III v.1.3
- Механоиды 2: Война кланов v.1.1.17 DVD
- Проклятые Земли: Затерянные в Астрале 1.01 Rus
- Battlefield 2 v.1.2.1
- Battlefield 2 v1.2.2
- Blazing Angels: Squadrons of WWII v1.01
- Chaos Legion v1.03
- Crashday v1.1
- Knights of the Temple II v1.2.44
- Law & Order: Criminal Intent v1.1 US
- Onimusha 3: Demon Siege v1.1.0.0 Euro
- Quake 4 v1.1 beta
- Silent Hunter III: SeaWolves v1.01
- Star Wars Empire at War 1.03
- Star Wars Empire at War 1.03 Rus
- Serious Sam 2 v.2068 Rus
- The Lord of the Rings: the Battle for Middle-Earth II v1.02

- The Sims 2: Open for Business v1.3.0.280
- Tomb Raider: Legend v1.1
- Tycoon City: New York v1.1.0.5 Euro
- Vampire: the Masquerade – Bloodlines v2.2
- World of Warcraft v1.10.0 European

ШАРОВАРЫ

- Abuse
- BattleTank II
- Blade
- Brutal Paws of Fury Remix
- Chain Reaction
- Deluxe Snake
- Dots and Boxes
- DUOtris
- Easter Invansers
- F1 Pinball
- Feitrix
- Gun Viper
- Invasion Force Turbo
- Mahjongger
- Monopoly
- Ouroboros
- Sonic Action
- Virtual RC Racing 3.2

ДРАЙВЕРА

- ATI CATALYST 6.3 Windows XP
- DirectX 9.0C April 2006 Redist
- nForce4 v.6.70 W2KXP WHQL AMD
- nForce4 v.8.22 W2KXP WHQL Intel
- NVIDIA Forceware 84.21 WHQL
- VIA HyperionPro 5.08A

РЕДАКТОРЫ

- Black & White 2 mod tools v1.2
- Quake 4 SDK v1.1

СОФТ

- AKVIS Enhancer 3.0
- AKVIS Noise Buster 1.1
- AKVIS Stamp 3.0
- FaceGen Modeller 3.1.4
- FuturixImager 5.6
- Konvertor 3.48.3
- PicaJet FX 2.5.444
- Driver Cleaner Pro 1.5
- UltraISO 7.66.1308
- Unlocker 1.8.1
- VueScan 8.3.30
- X-Cash Семейный бюджет 2.1.1.45
- Холодное оружие мира. Электронная энциклопедия 20.11.2005

DVD

- Ace DVD Audio Extractor 3.5.1
- AdvancedDVD Player 1.27
- AV Player 1.4b
- CDRoller 6.10
- elby CloneDVD 2.8.9.2
- Foobar 2000 0.9 RC (2006-03-11)
- ID3 renamer 2.15.4
- ImTOO 3GP Video Converter 2.1.59
- MediaCoder 0.3.6 (20060305)
- Quintessential Player 5.0.108
- Telephone VOX recorder MP3 4.2
- The Core Media Player 4.11
- VideoCAP 6.0.104
- Anti Trojan Elite 3.5.5
- Process Lasso 2.22
- F-Secure BlackLight 2.2.1030
- SpyRemover 2.52
- Trojan Remover 6.4.8
- BitDefender Internet Security 9.09
- CommFort 2.10
- Download Accelerator Plus 8.0.4.4
- GFI LANguard Network Security Scanner 7.0
- NetLimiter 2.0.7
- Radmin Communication Server 3.0
- Oparin Clock 2.1
- Accent Office Password Recovery 2.40
- AnyReader 1.1
- FileRescue Pro 1.4
- Object FIX ZIP 1.3
- CPU-Z 1.32.1
- Fresh UI 7.54
- Kerish Doctor 2006 2.50
- PowerStrip 3.64.547
- Registry Defragmentation 8.0.2.11
- RightMark CPU Clock Utility 2.05
- 7-Zip 4.35 beta
- ExtractNow 4.09
- 7-zip 4.32
- WIN RAR 3.60
- WIN ZIP 10.0
- Fraps 2.7.2
- HyperCam 2.13.00
- HyperSnap-DX 6.03.01
- IrfanView 3.98
- DivX 6.1 Create Bundle
- DivX Play 6.1
- K-Lite Mega Codec Pack 1.52
- UltraISO 7.6.5.1269
- Virtual CD 7.1.0.2
- Win2000 FAQ 6.0.0
- WinXP FAQ 3.0.5
- Partition Magic
- IrfanView 3.98
- Apollo 37zp
- GDIvX Player VERSION Zenith 1.1
- Macromedia Flash Player 8
- Media Player Classic для Windows 9xME 6.4.8.2
- PowerDVD 6.0
- QuickTime + iTunes 7
- RealPlayer 10
- Winamp 2.91
- WinAmp 5.21
- Windows Media Player 10
- FAR 1.70 beta 5
- Total Commander 6.53
- Ahead Nero 7 Premium 7.0.8.2
- Clone DVD 2.8.9.2
- CloneCD 5.2.8.1
- Mozilla Firefox 1.5.0.1
- Netscape 8.1
- Opera 8.5
- Download Master 5.0.5.1009
- FlashGet 1.71
- ReGet Deluxe 4.2.263
- The Bat! 3.71 Home Edition
- The Bat! 3.71 Professional Edition
- Thunderbird 1.5
- ICQ Pro 2003b Build #3916
- Miranda IM 0.4.0.2
- mIRC 6.17
- QIP 7840 Alpha
- Rambler ICQ 5

СОФТ ОБНОВЛЕНИЕ

- AVPersonal 5.0
- AVPersonal 5.0 Pro
- Dr.Web Windows 4.33
- McAfee Avert Stinger 2.6.0
- Panda Antivirus Titanium 2005
- Symantec Norton Antivirus 2005
- Trojan Remover 6.4.8

ПУТЕВОДИТЕЛЬ

- Galactic Civilizations II
- Lula 3D
- Tom Clancy's Rainbow Six: Lockdown

ОНЛАЙН

- Dark Age of Camelot

ПЕТРО

- EarthWorm Jim 1&2 Demo + DosBox 0.65

ТРЕЙНЕРЫ

- 25 to Life
- Commandos: Strike Force
- Crashday
- Dynasty Warriors 4
- Empire Earth 2: The Art of Supremacy
- Galactic Civilizations: Dread Lords
- Mark Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure
- Rainbow Six: Lockdown
- Star Wars: Empire at War
- Stubbs the Zombie in Rebel without a Pulse
- SWAT 4: The Stetchkov Syndicate
- The Elder Scrolls IV: Oblivion
- The Godfather
- The Lord of the Rings: The Battle for Middle-earth II
- The Regiment
- The Sims 2: Open for Business
- TOCA Race Driver 3
- Tycoon City: New York

ВИДЕО

- Battlefield 2: Special Forces
- Battlefield 2142
- Commandos Strike Force
- El Matador
- Hitman: Blood Money
- Lara Croft Tomb Raider: Legend
- Rogue Trooper
- The Godfather
- TimeShift
- UberSoldier
- WarPath
- X-Men: The Official Game
- Alliance: Future Combat
- Emergency 4: Global Fighters for Life
- Heroes of Annihilated Empires
- Panzer Command: Operation Winter Storm
- ParaWorld
- Rise of Nations: Rise of Legends
- Take Command: 2nd Manassas
- ArchLord
- The Elder Scrolls IV: Oblivion
- The Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar
- Battle of Europe
- Blazing Angels: Squadrons of WWII
- Champion Sheep Rally
- Darkstar One
- The Sims 2
- Back to Gaya
- Bone: the Great Cow Race
- Paradise

FAQ

Q: Я сделал прикольный ролик, можно ли вам его прислать? Если да, то в каком виде?

A: Мы принимаем любые работы читателей. Видео, музыку, обои – все, что угодно. Если ты присылаешь нам работу, то советуем поместить все на CD-диск, положить его в твердую коробочку и написать на упаковке и на самом диске, что на нем и от кого он. Также на самом диске должен быть файл с описанием работы и твоим именем. Если это дополнение к игре, то необходим скриншот, описание, руководство по запуску и указание версии игры, для которой сделана твоя модификация. Видео желательно пережать кодеком mpeg2 или DivX с битрейтом не ниже 1500. Музыку рекомендуем присылать в формате mp3. Творения можно прислать по почте или на наше мыло disk@pc-games.ru.

Q: Почему некоторые дополнения делаются не для локализации, а для английских версий?

A: Это вынужденная мера. Мы стараемся делать дополнения для официальных локализованных версий. Но с недавних пор начала складываться крайне неприятная ситуация. Дело в том, что отечественные издатели выпускают игру, но не выпускают к ней патчи. Это приводит к тому, что дополнения к той или иной игре не запускаются, поскольку необходима заплатка. Вот лишь наиболее яркие примеры: Call of Duty (текущая версия локализации 1.41, для дополнений необходима версия 1.51), Ground Control II: Operation Exodus (русский патч отсутствует), Rome: Total War (сразу после выхода патча 1.2 владельцы локализованных версий оказались без дополнений), World Racing (русского патча нет, в то время как последняя версия зарубежного патча – 1.61). Из-за этого у нас было два варианта

действий: либо разводить руками, либо делать доплату к англоязычным версиям игр. Поскольку вечно ждать невозможно, было принято решение выбрать второй вариант. Позиция локализаторов в данном вопросе вызывает, как минимум, удивление. Как показала практика, дополнения способствуют росту продаж тиража игр, те же Operation Flashpoint и Battlefield 1942 переиздавались несколько раз.

Q: Как воспользоваться Panda Antivirus?

A: Заново проинсталлировать программу с диска.

Q: Почему у меня не показывается картинка в видео?

A: Нет необходимого кодака, зайти в раздел СОФТ\кодаки и установить их оттуда.

Q: Почему на диске старые версии софта, дров и прочее?

A: Поверь, на момент сдачи мастера все самое свежее, но, к сожалению, мы сдаем на месяц раньше выхода журнала, и когда диск попадает тебе в руки, то программы устаревают. К всеобщему огорчению эту проблему не решить.

Q: Что делать, если flash не проигрывается?

A: Тут два варианта. Первый: установить с нашего диска Flashplayer. Второй: запустить файл с помощью Internet Explorer, и если у тебя не установлен кодек, то программа сама предложит его скачать с официального сайта.

Q: Почему диски не полностью заполнены, написано 8.5, а на самом деле 7.9?

A: Просто указаны разные величины, на болванках и обложке указан размер в байтах – 8 500 000 байт, или 8.5 гигабайт, проводник считает в мегабайтах, и так как в 1 МБ 1024 байта, то получается 7.9 гигабайт.

КРИ подкралась незаметно. Когда до сдачи текущего номера оставалось всего лишь несколько дней, лучшие журналисты «PC ИГР» отправились в гостиницу «Космос», чтобы увидеть новые отечественные (и не только) разработки своими глазами. В следующем номере, когда страсти поутихнут, тебя ожидает подробный рассказ обо всех играх конференции и море эксклюзивных скриншотов!

Но не КРИ единой жива индустрия. С Запада подступают крупнокалиберные проекты, которые, того и гляди, пальнут так, что от нынешних хитов даже мокрого места не останется.

Создатель **Ground Control 2**, студия **Massive Entertainment**, готовит очередной сюрприз. Шведы привыкли подходить к разработке стратегий с огоньком – именно они ввели моду на использование контрольных точек в современных RTS. Вот и на этот раз ребята не изменили своим привычкам и придумали новую систему управления войсками. О том, как она работает, ты узнаешь из нашего развернутого превью на проект **World in Conflict**.

Осторожной поступью движется к релизу **Warhammer Online: Age of Reckoning**. Напомним, что два года назад создать аналогичный проект по вселенной Warhammer пыталась компания **Climax Studios**, но из-за нехватки финансирования разработку пришлось приостановить. У **Mythic Entertainment** подобных трудностей не возникает. Студия до сих пор неплохо зарабатывает на **Dark Age of Camelot**, а посему может скрупулезно, без спешки, переносить настольную вселенную в игру. Среди обещанных фишек Age of Reckoning стоит особо отметить эпических размеров побоища между геймерами с различных серверов.

А теперь о главном: проворная, точно лань, вооруженная, опасная, да еще и в бюстгалтере не то пятого, не то шестого размера, Лариска по башке Крофт отправилась на поиски очередного артефакта. Пропустить такое событие мы не мог-

ли и поручили написание статьи нашему главному крафтоведу (он же «ларискавед», «томбовед», «райдервед» – прим. ред.) Ивану "Nemezido" Гусеву. Его не проведешь ни пышными формами, ни убранными в хвост волосами, ни чарующим взглядом – расскажет все как на духу.

Страшным экспериментам и многократному вскрытию подвергнутся свежие дополнения к **Playboy: The Mansion** и **Act of War: Direct Action**. Кроме того, наша редакция закупила целую партию футбольных мячей и на практике изучает игровые схемы **Championship Manager 2006**. Вчера испробовали расстановку с пятью нападающими – пропустили дюжину голов. А как сыграют виртуальные футболисты? Об этом тебе расскажет наш спортивный обозреватель Илья Азар. Не пропусти! Специально для любителей пикантных подробностей и силиконовых дамочек в черных чулках мы целую ночь, не смыкая глаз, подбирали скриншоты для рецензии на **Lula 3D**. Играть там особо не во что, но приятных душе моментов найдется немало.

Ну, а чтобы окончательно поразить тебя, мы обещаем выложить в грядущем номере самый полный словарь игровых терминов. Так что GG, BB, GL и вообще всего хорошего тебе, дорогой читатель!



ДО ВСТРЕЧИ 26 МАЯ!



www.pc-games.ru



Для читателей
журналов:

СТРАНА
ИГР

PC ИГРЫ
ЖЕЛЕЗО

ТУРНИРЫ, КОНКУРСЫ, СОТНИ ПРИЗОВ!

май -
октябрь
'06



ГЛАВНЫЙ
ПРИЗ ТУРА -
игровая станция
от партнеров
проекта.

○ Иркутск 13 мая

○ Тюмень 3 июня

○ Красноярск 17 июня

○ Нижний Новгород 1 июля

○ Екатеринбург 19 августа

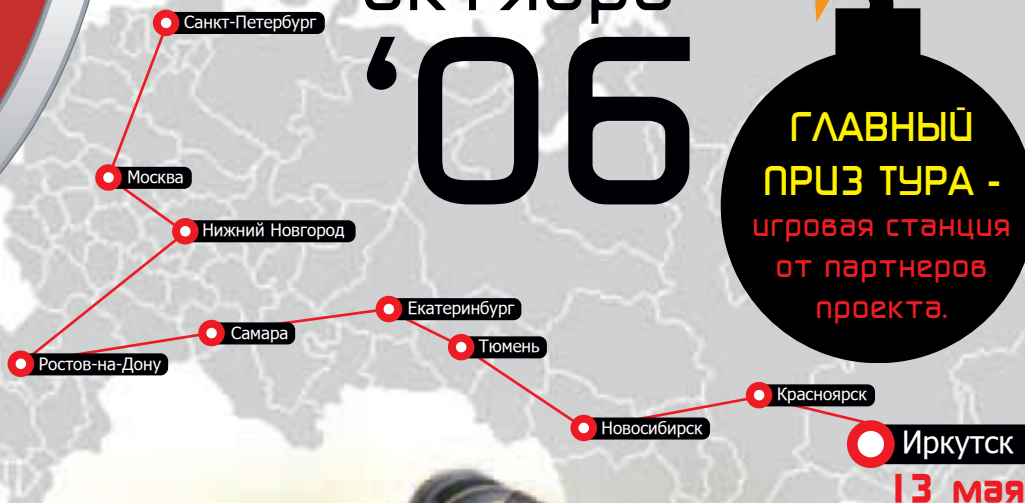
○ Новосибирск 26 августа

○ Ростов-на-Дону 9 сентября

○ Самара 23 сентября

○ Санкт-Петербург 7 октября

○ Москва 28 октября



В рамках мероприятия состоится турнир по **Quake III Arena**

Болельщики и просто желающие принять участие в конкурсах должны зарегистрироваться как зрители.
Не упустите свой шанс!

Подробности и регистрация на сайте: www.tur10.ru

Генеральные партнеры Тура:

OKCLICK
www.oklick.ru

Jetbalance
www.jetbalance.ru

Партнеры Тура:

ippon
www.ippon.ru

iru
www.iru.ru

ACORP
INTERNATIONAL
www.acorp.ru

(game)land

2_{мс}

Как?.. Еще быстрее?

Время отклика 2 мс GTG

Товар сертифицирован



FP93GX

Скорость



Цвет



Контраст



Яркость



Резкость



Да, еще быстрее! 2 мс GTG — такое короткое время отклика удивит не только гепарда, самого быстрого хищника в мире, но и вас. Только теперь, благодаря 19" ЖК-монитору FP93GX с яркостью 300 кд/м² и контрастностью 700:1, вы сможете в полной мере насладиться динамичными компьютерными играми, требующими молниеносной реакции, и DVD-фильмами со спецэффектами. Подробности на BenQ.ru.

benq
Enjoyment Matters

В тЫЛУ







TES IV: OBLIVION • DISCIPLES III • SPELLFORCE 2 • GALACTIC CIVILIZATIONS 2 • CALL OF CTHULHU • LOTR: BATTLE FOR MIDDLE-EARTH 2 • THE GODFATHER

№ 5 (29) • МАЙ • 2006